Första delen i kampanjen om Ödesprofetiorna

Stenhjarta



Ett Forumistäventyr till Drakar och Demoner Trudvang

Stenhjarta

ORD

FORUMISTERNA

PÅ RIOTMINDS FORUM

KLAATU • ZIOX • ROBOMAN • SOFIE • MJÖDSKÄGGE • TORDYVELN • SANGRIM
MORNINGSTAR • FINSKKULSPRUTTA • ARTUR • ZIRE • ODD • TZETA • AUKERJII
GRIMGAL • _SAVANT_ • BJORNIR • NORIAN • FAFFI • RAFNER • NIDHÖGG
MURGRIM • ELORION SVART • SUNILOR • JK • WARULF • DRUTTER
VILDHJARTA • DOOMERUS • DJINGO • KNYTE

IDÉ, SAMMANSÄTTNING & KARTOR

JÖRGEN "KLAATU" KARLSSON

OMSLAG & BILD

CARLOS "ELORION SVART" LUNDHALL

BILD

KRISTOFFER "BLANKFORTE" ERIKSSON
JOHAN "MULLVADEN" NAREDI

KORREKTUR

MATTIAS "TZETA" FREDRIKSSON
MATTIAS "ROBOMAN" REHNSTRÖM

Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0



INNEHÅLLSFÖRTECKNING

FÖRORD

Det hela började sommaren 2007 när semestern precis hade börjat. Som stor beundrare av Vildhjarta och Eld och Sot satt jag och funderade om man inte på något sätt kunde slå ihop dessa två produkter. Jag funderade också på något sätt att få fler engagerade i äventyrsproduktion i allmänhet och Medusa Games i synnerhet. Det var då det slog mig, varför inte göra ett forumistäventyr. Eftersom jag hängt med på Riotminds eminenta forum under många år visste jag att det finns många duktiga skribenter där ute och jag kunde inte riktigt begripa varför det inte fanns mer egenproducerat material på nätet. Kanske behövde dessa skribenter bara en knuff i rätt riktning och om de inte hade tid eller ork att göra ett helt äventyr så skulle de med all säkerhet vilja bidra med något mindre. Åsikter och nya tankar är något som aldrig har saknats på Riotminds forum. Föga anade jag att det som skulle bli ett semesterprojekt snabbt expanderade till ett jätteäventyr. Första delen i en tetralogi om man skall vara korrekt.

Många månader senare sitter jag här och sätter ihop det sista av det 108 sidor stora äventyret. Det är många som jag skulle vilja tacka för att detta äventyr blev möjligt. Först och främst givetvis Riotminds för deras outtröttliga utgivande av världsledande rollspelsprodukter. Sedan måste illustratörerna Carlos Lundhall och Kristoffer Eriksson som arbetat som besatta furier få en ros för sitt otroliga slit. Slutligen måste alla forumister som bidraget med både stort och smått få en eloge. Jag tar av mig hatten och bugar djupt. Det enda jag kan erbjuda i belöning är detta färdiga äventyr som jag hoppas att ni kommer att få mycket nöje med. Storme har varit givmild.

- Jörgen Karlsson

FÖRBEREDELSER

Eftersom detta äventyr är uppbyggt på en rad möten och händelser som löst hänger ihop med varandra är det bra om spelledaren läser igenom äventyret 2-3 gånger innan ni börjar spela. Det är också bra om spelledaren för egna anteckningar och skissar på egna idéer som kan infogas med kort varsel. Ett bra tips är också om spelledaren ritar en egen karta över dvärgriket Fradkov för att själv få en överblick över de olika händelserna och platserna. Desto bättre förberedd spelledaren är desto större chans till trevliga spelmöten fyllda av mystik och stämning.

Äventyret lämpar sig för en spelgrupp med 5-6 spelare där rollpersonerna har olika yrken och erfarenheter. Gruppen som spelar bör också innehålla minst en dvärg och helst flera rollpersoner som både kan tala och läsa och skriva dvärgarnas språk (futhark). Vid flera tillfällen är det också bra att ha med sig en botaniker (kunskapstörstare) eller någon annan som har kunskaper om underjordens flora och fauna. I övrigt kan gruppen se ut hur som helst men det är aldrig dåligt om många krigare med skarpslipade vapen finns med. Dessa färdigheter är extra användbara för spelarna (fördjupningar inom parentes):

- Tala Futhark (Tharkba, Läsa och skriva)
- Växt och djurliv Underjorden (Botanik, Zoologi)
- Lönndom (Finna dolda ting)
- Jakt och fiske (Artjägare tunnelsvin)
- Geografi (Underjorden)
- Alla stridsfärdigheter (alla fördjupningar)

Förutom alla färdigheter och fördjupningar är det bra om alla rollpersonerna har bakgrunder där deras personlighet och livsmål finns beskrivna. Ett plus är också om rollpersonerna har spelat ihop i några äventyr så att de har fått den erfarenhet som anpassar modiga äventyrare.

OM ÄVENTYRET

Stenhjarta är ett klassiskt äventyr med underjorden som centrum. Långt under bergskedjan Jarngand i norr ligger ett övergivet dvärgrike som kallas Fradkov. Riket övergavs för ungefär 80 år sedan när en logedrake anföll Fradkov och förstörde allt i sin väg. Efter att dvärgarna övergav riket flyttade många andra raser in i riket och tog det som sitt. Förutom den fara dessa varelser utgör så finns det mycket okänt och mystiskt som dvärgarna lämnat efter sig. Mitt i denna krutdurk hamnar rollpersonerna på ett eller annat sätt. De måste kämpa för sin överlevnad och hitta en väg ut vilket inte är det lättaste. Med vapenmakt kommer de att kunna ta sig långt men det behövs också en hel del list för att de ska lyckas med något som få andra har lyckats med.

Hela äventyret kretsar kring rollpersonernas vandring i Fradkov. De måste ständigt hålla utkik efter föda och vatten samtidigt som de letar efter de mystiska runnycklarna. Dessa nycklar är sju till antalet och finns utspridda i riket på olika ställen. Vissa är lätta att hitta medan andra är svåra.

Förutom rollpersonernas agerande kretsar mycket av äventyret kring den mörke Yurial Stenhjarta av Yaroslavs blod. Denne mörke prins bland dvärgarna har drivits i landsflykt och håller nu till i Fradkov med sitt anhang. Yurial tillverkade en gång i tiden den mäktiga mahurgringen. En ring som gav honom makt att ta över sin broders rike och förvandla det till ett plågoläger. Yurial blev dock störtad och förlorade sin ring. Han sitter numera i en mörk kammare och grubblar på hämnd.

Förr eller senare kommer rollpersonerna att stöta på Yurial. De måste med både list och vapenmakt överlista den girige dvärgen innan han beseglar deras öde. Kampen kommer att bli lång och mödosam och bara de starkaste och smartaste kommer att levande kunna ta sig ut ur dvärgriket.

ATT ÄVENTYRA I FRADKOV

Det viktigaste spelledaren måste tänka på när rollpersonerna kommer till Fradkov är rikets storlek och uppbyggnad. Dvärgriket är uppbyggd kring ett stort antal utspridda salar och hallar som länkas samman med stormgångar, tunnlar, broar, trappor, schakt och trånga passager. I denna labyrint är det lätt att gå vilse i och rollpersonerna kommer för det mesta att vandra på måfå och hoppas på att de kommer rätt.

Ett annat viktigt element att tänka på är stämningen som det övergivna dvärgriket genomsyras av. Riket är insvept i ett ödesmättat mörker där faror hotar bakom varje hörn. Gångarna är trånga, fuktiga och kalla. Olika lavar, mossor och svampar har tagit över delar av riket och överallt finns det spår från både dvärgar och bestar. För att underlätta för spelledaren finns det också ett antal färdigskriva stämningstexter att använda sig av.

Följande punkter är det också bra om spelledaren hållar reda på.

Proviant och vatten

När rollpersonerna väl är inne Fradkov kommer det att ta många dagar innan de kommer ut igen. Därför är det bra om spelledaren håller koll på hur mycket mat och vatten som rollpersonerna bär med sig eftersom det finns en risk att förråden tar slut. För rollpersonerna kommer det att vara viktigt att ta vara på allt ätbart de kan komma över. I vissa grottor växer ätbara svampar och rovor. På dessa ställen står det hur många dagars proviant maten räcker till. För att dryga ut matförrådet kanske rollpersonerna måste fälla ett eller annat tunnelsvin. Ett normalt tunnelsvin ger 400 dagars proviant om det slaktas rätt. Vatten finns det rätt gott om i riket. Spelledaren bör också vara generös när det gäller vatten eftersom vätska har en förmåga att ta slut fortare än föda. I värsta fall kommer rollpersonerna att svälta. Regler för svält finns beskrivet i Trudvangs stigar sidan 47.

Klaustofobi

För alla rollpersoner som inte är dvärgar eller av en eller annan anledning inte är vana att befinna sig i underjorden känns Fradkov som ett mörkt och skrämmande rike. Miljön känns kvävande och tung så det inte går att andas frisk luft och väggarna verkar krypa sig närmre för varje dag som går. Därför måste dessa rollpersoner slå ett situationsslag Psyke för varje dag som går med svårighetsgraden 12 (glöm inte att modifiera för exceptionella karaktärsdrag). För varje misslyckat slag får rollperson 1T5 skräckpoäng och svårighetsgraden sänks med 1. För varje lyckat slag höjs svårighetsgraden med 1 (dock inte högre än 12). Alla skräckpoäng som erhålls på detta sätt kan inte återhämtas på normalt sätt utan sitter kvar tills rollpersonen har fått sova ut (minst 6 timmar i sträck). Detta beror på att personen inte har avlägsnat sig från den skrämmande miljön utan fortfarande befinner sig i den. Skulle det otänkbara hända och svårighetsgraden når 0 har rollpersonen drabbats av nervsammanbrott och blir helt apatisk. Den drabbade kan bara botas genom att befinna sig ovan jord i 1T6 månader där någon måste ta hand om personen och mata denne. Rollpersonen har permanent drabbats av klaustrofobi.

Ljus

Om rollpersonerna tillhör raser som inte har mörkersyn kommer de att få det besvärligt i Fradkov. För att över huvud taget se något måste rollpersonerna bära med sig facklor, oljelyktor eller andra föremål som lyser. En normal fackla har en brinntid på 3 timmar och ger en modifikation på -5 i FV på alla stridsfärdigheter på grund av det svaga ljuset. En oljelykta rymmer olja för 6 timmars brinntid och ger en modifikation på -2 i FV. Det finns andra lysande och skinande föremål att hitta i Fradkov och står det inget speciellt så ger de ingen minusmodifikation vid strid.

Kartritning och grottorientering

När rollpersonerna träder in i Fradkov är det säkert någon som vill rita en karta för att hålla reda på vart man går. Detta är dock en helt befängd idé eftersom Fradkov är ett nav av stormgångar, trappor, broar, passager, salar och hallar. En kartritare finner snabbt att det är en livslång uppgift att kartlägga

riket och kommer därför att ge upp alla sådana infall. Dock kan de rollpersonerna som har färdigheten Geografi (Underjorden) ha en chans att hitta omkring i Fradkov. De kan dock bara hitta till platser som de minst en gång har besökt. Första gången rollpersonerna försöker hitta tillbaka till en sådan plats måste någon lyckas med ett extrems svårt (-10) Geografislag (Underjorden). Andra gången är det lite lättare och då behövs det bara ett väldigt svårt (-5) slag klaras av. Tredje gången blir det ett ytterligare ett snäpp lättare, se tabellen på sidan 62 i Trudvangs Hjältar. Ett misslyckat slag resulterar att rollpersonerna kommer någon annanstans (slå på tabellen Möten).

Identifikation av växter

Runt omkring i Fradkov växer olika svampar, lavar, mossor och andra växter. För att identifera vad det är för slags växter och vad de kan användas till måste man lyckas med ett Växt och djurliv (Underjorden) slag. Vissa växter är svårare än andra att identifiera. Alla växter har därför ett identifikationsmodifikationsvärde (IMV). Detta värde ska antingen läggas till eller dras av från färdighetsvärdet när rollpersonerna försöker identifiera en växt. Har rollpersonerna lyckas identifiera en växt så behöver de inte identifiera den igen om de hittar den på ett annat ställe i dvärgriket.

STÄMNINGSTEXTER

Dessa texter är till för att hjälpa spelledaren att få till den rätta stämningen för rollpersonerna när de vandrar omkring i Fradkov. Texterna innehåller inga speciella händelser eller föremål utan är främst till för att beskriva hur ödsligt och övergivet dvärgriket är.

Stämningstext 1

Gången ni vandrat i öppnar upp sig i en trång och naturlig spricka i berget. Stora stalaktiter och stalagmiter reser sig från golv och tak. Ett svagt droppande hörs i det annars så tysta riket. En unken metallisk doft fyller era näsor och i ljuset från era facklor sprids skuggorna på väggarna. Skuggor som får stalaktiterna och stalagmiterna att se ut som hemska huggtänder i någon stor varelses mun. På andra sidan grottan fortsätter gången.

Stämningstext 2

Plötsligt så känner ni hur marken svagt darrar till. Jord faller ner från taket i en smal rännil. Ni stelnar till och står stilla och lyssnar. Era hjärtan slår högt i bröstet, kommer taket att rasa in? Kommer ni att bli levande begravda djupt ner i den mörka jorden? Kommer ni återigen få se den varma solen stråla på era ansikten? Tiden går och efter en stund vågar ni andas igen. Luften känns dammig och tung emot era tungor.

Stämningstext 3

Plötsligt avbryts er långa vandring av att ni kommer fram till ett hål i marken. Hålet är inte större än en hand i diameter men verkar vara mycket djup. Från djupet kan ni känna hur frisk och sval luft slår emot era ansikten och ni fylls av en styrka som ni inte känt på mycket länge. Ni stannar en kort stund och känner den svala luften smeka era ansikten innan ni återigen vandrar vidare. En vandring som nu har blivit lättare att uthärda.

Stämningstext 4

Ni har vandrat i en och samma gång en lång stund nu. Plötsligt kommer ni fram till en återvändsgränd och på golvet framför er kan ni se en benknota från någon varelse liggandes övertäckt med damm. Benknotan ser mycket gammal ut och ni funderar vem som placerat den här. Efter en stund så påbörjar ni den enformiga vandringen tillbaks till närmaste förgrening. Bakom er sluter gången återigen in i mörker och tystnad.

Stämningstext 5

Ni stannar till av ljudet av ett skratt från ett litet barn som letar sig fram genom gången. Ni kan inte avgöra från vilket håll skrattet kommer ifrån. Ni stirrar på varandra för att kontrollera om de andra också hörde det sällsamma ljudet. Ni behöver inte säga någonting till varandra utan era ansikten avslöjar för er att det var ett verkligt ljud och inte något fantasifoster i era huvuden. En plötslig nervositet fyller era kroppar och ni beslutar er för att vandra vidare. Men det ni alla tänker på är vems skratt vad det ni hörde.

Stämningstext 6

En mystisk dimma har spridit sig i stormgången. Trots att den håller sig efter marken och inte sträcker sig högre än till knäna får den er att rysa. Fradkov har aldrig varit känd för några varma källor och tankarna fruktar att dimman är något monsters andedräkt. Ibland känns det som om dimman reser sig och vill sluka er men den drar sig alltid undan som tur är. Ni börjar gå allt snabbare för att dimmans vrede inte ska drabba er.

Stämningstext 7

Hela bergets tyngd ligger på er nu. Luften är kvav och svetten lackar på era ryggar trots att det är ganska kyligt just här. Även för dvärgar måste detta vara en särdeles liten gång. Trång och låg, så att man knappt vet var man ska göra av armar och rygg medan man går i den. Ni har svårt att låta bli att undra vad som skulle hända om gången bara blev mindre och mindre. Om dess väggar och tak till slut skulle omsluta er totalt så att ni till slut skulle stå där med hela bergets vikt på era axlar. Och hur det eviga mörkret till slut skulle sluka er med all sin onda kraft.

Stämningstext 8

En sval bris får facklorna i era händer att måla dansande skuggor på de kalla, kala stenväggar som omger er vandring. Ni hör era fotsteg eka i korridoren. Ni känner hur hunger och tröttheten kryper djupare och djupare in i era kroppar. Era leder knakar efter den långa vandringen i denna tillsynes oändliga labyrint. Vissa av er känner hur såren ni dragit på er tidigare fortfarande ömmar och ni önskar att ni kunde vila. Ingen av er vet längre var ni är, alla korridorer liknar de förra. Suckande drar ni er själva och er packning vidare. Det enda ni hör är ekon av era fotsteg.

Stämningstext 9

Berget lever. Ni har varit här så länge nu att ni kan känna det. Det kanske slumrar, må så vara, men det är ändock inte dött. Marken är underligt varm. Inte kall och fuktig, utan torr och ljummen. Dvärgarna gjorde ett gott arbete när de högg ut de här gångarna. Det är inte människors effektiva och enkla uthuggningar, inte skrovliga och primitiva grävningar som vättar gör, utan alldeles släta och raka väggar. När ni först kom hit kunde ni under hela dagar dra fingrarna i misstro över vad era egna händer sade er. Likt en vattenyta utan minsta krusning. Som om något gjutit gången i dess form. Men det är sten, det är ni säkra på. Ni har bara inte sett sten behandlad på detta vis förut.

Stämningstext 10

Ni känner hur svetten tränger fram på din panna. Andningen börjar gå snabbare och snabbare. Luften känns kvav och instängd. Era tankar vandrar iväg till den blåa himlen ni vet finns där ovanför er, ovanför all mörk jord och ovanför all den tunga sten som vilar över era axlar. Ni vill ut, känna den friska vinden leka i era ansikten. Ni känner hur paniken håller på att ta över. Era magar känns oroliga, som om något ringlar sig i den. Innan ni hinner göra något mer så känner du smaken av galla i era munnar. Den ljumna och beska doften når sakta era näsor och ni faller ner på knä med händerna över magen. Sakta och med lätt darr på handen torkar ni av skäggen men känner er bättre tillmods, ni reser er upp och känner hur magen sakta lugnar ner sig. Ni börjar återigen vandra vidare i den tysta gången.

Stämningstext 11

En vidrig stank får er att stanna upp i gången. En doft värre än den värsta likstank, värre än det smutsigaste troll och värre än den mest stinkande träckhög ni kan tänka er. Några av er ryser till. En av er börjar hulka men undviker att få upp något. Sakta börjar ni gå vidare i gången samtidigt som ni undrar vad som kan lukta så illa.

Stämningstext 12

En kraftig vibration fortplantar sig genom gången, tätt följd av en andra vibration. Efter en kort stunds stillhet kommer ytterligare tre vibrationer som efterföljs av stillhet återigen. Ni står stilla och inväntar ytterligare en vibration men inget händer. Stillheten ligger tät runt er och era hjärtslag verkar skapa ekon som fortplantar sig vidare i gången. Ni gillar inte vibrationerna. Ni är övertygade om att vad det än var för något så varslar det om olycka och ont bud.

MAHURGRINGEN

I äventyret figurerar den mäktiga mahurgringen som tillverkades av Yurial Stenhjarta. Det är stor risk att rollpersonerna hittar denna ring innan äventyret är över. Kanske är ringen en del av deras uppdrag och då kan rollpersonerna veta om en del av dess magiska natur. Spelledaren bör avråda rollpersonerna från att använda sig av ringen eftersom dess negativa effekter är så stora. Dock bör detta inte förhindras om en spelare insisterar på det. Här följer en beskrivning av ringens positiva och negativa krafter.

Mahurgringen

Utseende: Mahurgringen är en ring tillverkat av den mystiska metallen som kallas mahurgguld. Ringen har inga dekorationer men det sken den avger är förtrollande. Ringen är mycket stryktålig och kan bara förstöras om man bankar på den ett flertal gånger med en hammare eller om man kastar den i lava.

Med ordet ringbärare i texten nedan menas den som bär ringen på sitt finger, alltså inte i fickan, packningen, runt halsen eller någon annanstans.

Positiva krafter:

Mahurgringen ger den som bär den på sitt finger följande positiva krafter.

- **Mörkersyn:** Ringbäraren kan se lika bra när det är kolsvart som när solen skiner.
- **Förhöjda exceptiontionella karaktärsdrag:** Alla exceptionella karaktärsdrag som ringbäraren har höjs ett snäpp.
- **Kontrollera varelse:** Ringbäraren har tillgång till besvärjelsen kontrollera varelse (alla nivåer). Ringen har i detta fall färdigheten Besvärjelsekonst FV 15 och 20 vitnerpoäng.
- **Ledaregenskaper:** Ringbäraren utstrålar auktoritet och makt. Ringbäraren har fördjupningarna Ormtunga, Silvertunga och Vältalig så länge denne har på sig ringen.
- **Avläsa känslor:** Ringbäraren kan avläsa de känslor som någon avger när ringbäraren föreslår något. Denna kraft är väldigt oprecis och ringbäraren kan bara känna om den avläste är positiv eller negativ till ett uttalande.

Negativa krafter:

Mahurgringen ger den som bär den på sitt finger följande negativa krafter.

- **Ringberoende:** Ringbäraren blir så fort denne tar på sig ringen beroende att ha den på sitt finger. Det krävs ett lyckat situationsslag Psyke med svårighetsgraden 10 för att frivilligt ta av sig ringen. Ringbäraren kan inte bära ringen i fickan, packningen, runt halsen eller någon annanstans utan bara på sitt finger.
- **Galenskap:** Eftersom bergets mörka ande finns i mahurgringen riskerar ringbäraren att bli galen. Varje dag ska ringbäraren slå ett situationsslag Psyke med svårighetsgraden 10. Ett misslyckande för upp ringbäraren en nivå på galenskapstabellen. Effekten av galenskapen sjunker en nivå var tredje dag som ringbäraren inte bär ringen på sitt finger.

Galenskapstabell



Nivå 1: Ringbäraren får mörka tankar och är allmänt dyster.
Nivå 2: Ringbäraren blir snarstucken och tål inga förolämpningar.
Nivå 3: Ringbäraren vill kontrollera sitt öde och kan inte ta order eller ens rekommendationer från någon annan.
Nivå 4: Ringbäraren blir lättretlig. Allt som kan uppfattas negativt av ringbäraren riskerar att sluta i slagsmål.
Nivå 5: Ringbäraren blir blodtörstig. Ingen nåd ges åt fiender och dispyter med vänner löses med vapenkraft.
Nivå 6: Ringbäraren blir maktgalen. Ringbäraren kräver att få bestämma i alla lägen och att alla blint skall lyda honom/henne.
Nivå 7: Ringbäraren blir paranoid. Alla vänner anses vara fiender som bara väntar på rätt ögonblick att slå till. Ringbäraren kan inte sova av rädsla av att bli dräpt.
Nivå 8: Ringbäraren blir galen och flyr djupt in i berget. Ingenting är viktigt för honom utom mahurgringens fortlevnad. Allt levande ses som fiender som vill dräpa ringbäraren.

ÄVENTYRETS BAKGRUND

Långt i norr ligger Tvologoya, dvärgarnas största och mäktigaste storrike. Från Vildland i öst till Fjal i väst sträcker sig riket under bergkedjan Jarngand. Få är de människor som har besökt detta rike som de kallar för Thrilheim. Tvologoya är uppbyggd av en mängd mindre riken som länkas samman av ändlösa stormgångar, broar, trappor och naturliga grottor. Det är nu länge sedan Tvologoya hade en riktig storkonung men det finns en kandidat. Syloga Sosyá av Adaks blod heter denne självutnämna storthuun men eftersom han inte tillhör en av de ursprungliga blodslinjerna så är det många som har svårt att acceptera denna uppkomling. I vissa delar av Tvologoya glöder upprorets eld och många förväntar sig ett nytt storkrig inom några år.

Okrug heter ett av de mindre rikena som mest är känd för sina rika silverfyndigheter. I Okrug har så länge någon kan minnas släkten av Yaroslavs blod varit härskande. Fredligt har kungakronan gått från broder till broder och riket har blomstrat för härskarna har sett till allmänhetens bästa istället för att koncentrera sig på sina egna intressen. Så var det i alla fall tills den gamle thuunen dog. Det fanns då två självklara tronföljare som hette Onegin och Yurial. Dessa två bröder började en oblodig maktkamp men eftersom Yurial ansågs för egocentrisk var det till slut Onegin som gick vinnande ur kampen. Det var ett bittert ögonblick för Yurial att se sin bror sätta sig på rokjärnstronen som rikets nya thuun.

Efter Onegins utnämnande följde många år av välstånd i Okrug. Yurial hade dock aldrig kunnat svälja att hans broder valdes före honom och han svor till Yukk att han skulle avsätta sin bror. Men eftersom Onegin var i kontroll över rikets styrkor fick Yurial bida sin tid.

Många år senare hittade man en ny åder i en av Okrugs gruvor. Ådern bestod av en mystisk metall, den var hård som mitraka men sken som guld. Genast kallades eiglethularna till platsen för att tolka bergets vilja. Eniga återvände thularna till Onegin och berättade att inget gott kunde komma från den nya ådern eftersom bergets mörka sida fanns i metallen som de kallade för mahurgguld. Onegin befallde då att en port med många lås skulle uppföras för att ingen skulle komma åt guldet. Dock anförtrodde Onegin uppdraget att uppföra portarna till sin broder Yurial. Genom att kontrollera uppförandet av portarna kunde Yurial smuggla ut några klumpar av mahurgguldet utan att eiglethularna märkte något. När porten väl var uppförd och låst kunde inte ens Yurial öppna dem. Så mäktiga var de runor som eiglethularna lät rista in i porten.

Yurial begav sig genast efter uppförandet till sin hemliga smedja som han låtit bygga i största hemlighet. Där satte han sig ner och började bearbeta mahurgguldet. I många månader arbetade Yurial med sitt hemliga arbete som han fyllde med all sin kraft, all sin kunskap och tyvärr också all hans illvilja. När Yurial var färdig tittade han förstummad på mahurgringen som han skapat. En ring som han kunde kontrollera andra med och böja dem efter sin vilja men bergets mörka sida fanns också i ringen och inget gott skulle någonsin komma ifrån den.

Med hjälp av mahurgringen tog det inte lång tid för Yurial att avsätta sin broder och förslava befolkningen. Hårda tider väntade i Okrug under Yurials piska och man började kalla honom för Stenhjarta för han lät sig inte bevekas och alla tvingades att följa hans vilja.

Onegin hade dock lyckas undkomma Yurials bödlar och flydde från riket. Han sökte hjälp hos storthuunen Syloga Sosyá men fann sig prata inför döva öron. Syloga hade andra problem och kunde inte avsätta tid för att ta tag i något som egentligen var en privat angelägenhet. Det tog Onegin tre år att övertala Syloga att något var tvunget att göras mot usurpatorn i Okrug. Detta berodde dock mer på de uppgifter som Sylogas spioner informerade om än Onegins skarpa tunga.

Eftersom Onegin kände sitt rike innan- och utantill sattes han i spetsen för en stor styrka som skulle avsätta Yurial. Kriget som följde blev långt och blodigt för Yurial försvarade varje meter av sitt rike. Till slut föll dock det sista försvaret och denna gång blev det Yurial som tvingades att fly. Tillsammans med

sitt privata livgarde flydde Yurial in i Fradkov, ett rike som var känt för sin ondska och för att den som en gång stigit in aldrig återvände. Dit in vågade inte förföljarna följa efter utan återvände och rapporterade till Onegin vad som hänt.

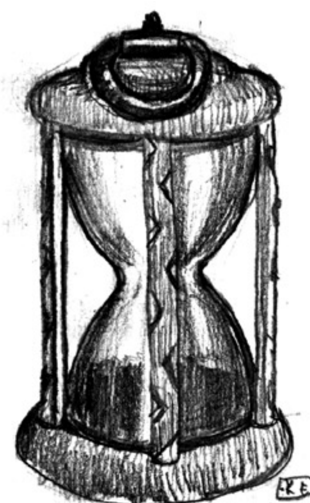
Onegin som åter hade tagit sin plats på rokjärnstronen gladdes först åt de nyheter han fick höra. Om Yurial fanns i Fradkov skulle han aldrig återvända. Men med åren började en gnagande känsla att infinna sig hos Onegin och han fick svårt att sova. Framför sig såg han hur Yurial återvände från Fradkovs mörkaste djup i spetsen för en mörk här. Det fick bara inte hända. Onegin visste att Yurial måste oskadliggöras och mahurgringen måste tas ifrån honom om någon i Okrug någonsin skall kunna sova tryggt.

FRADKOV

En gång i tiden var Fradkov ett vackert dvärgrike full av skönhet och oprisbara skatter. Dvärgarna vallfärdade från hela Tvologoya för att skåda det lilla riket som alltid tycktes blomstra. Men stor rikedom har alltid också dragit till sig de girigas blickar. Därför lät de tidiga thularna bygga ut riket med många korridorer, tunnlar och irrgångar. Det blev i stort sett omöjligt att hitta runt i riket om man inte använde sig av de speciella stormgångar som var uppförda för det syftet. Dessa stormgångar hade avancerade försvaranläggningar och många krigare som såg till att inga inkräktare tog sig långt in i riket. I omgångar anfölls Fradkov av troll, vättar och även andra dvärgar som försökte komma åt Fradkovs rikedomar och skatter. Alla misslyckades och till slut rådde det fred eftersom Fradkov ansågs ointagligt.

I många århundraden åtnjöt Fradkovs dvärgar av freden och de förbättrade relationerna till sina grannar. Speciellt riket Okrug hölls som ärade vänner som man kunde lita på. Trots det välstånd som handeln med sina grannar medförde så nåddes dvärgarna i Fradkov av ett mörkt rykte. Logedraken Logrgap hade synts till i närheten och letade efter dvärgiska skatter att plundra och kött att äta. Thuunen Bulgakov lät därför tillverka ett mäktigt och vackert horn som fick namnet Bulgakovs horn. Med hornet kunde Bulgakov varna alla dvärgar i hela Fradkov när en fara hotade och kunde samla dem för att med en gemensam kraftansträngning besegra fienden. Men logedraken syntes inte till och många trodde att den hade givit sig av till andra jaktmarker.

Många år senare och med total överraskning anföll Logrgap dvärgriket. Den listiga draken hade på något mystiskt sätt lyckas ta sig in i Fradkov och befann sig mitt i riket. När bud nådde Bulgakov om vad som hänt gick han genast för att hämta sitt horn men till sin förfäran fann han det stulet. Katastrofen var ett faktum och den slakt som följde pågick i många veckor. Bulgakov själv dräptes när han försökte försvara riket och de dvärgar som inte föll flydde med alla de skatter och föremål som de kunde bära med sig. Det stolta Fradkov föll i mörker och av de dvärgar som inte kunde fly hördes intet.



Idag, åttio år efter Fradkovs fall är riket känt som ett onskefullt rike. Ett tillhåll för troll, svartkonstnärer och allehanda onskefulla varelser. Det sägs även att Logrgap fortfarande finns kvar i riket och att jättelogar nu strövar fritt bland dvärgarnas mäktiga salar. Hur Fradkov egentligen ser ut är det ingen som vet eftersom ingen av de expeditioner (och de har varit få) som skickats in i riket har återvänt. Det man däremot vet är att Fradkov är en gigantisk labyrint av gångar, broar, trånga passager, sidotunnlar, parallellschakt, salar och hallar. Det är lätt att gå vilse i detta rike och det är mycket svårt att hitta ut. Att ge sig in i Fradkov är ett vågspel som ingen hitintills har återvänt ifrån.

AZAHILDRIMS PELARSAL

När Fradkov expanderade sitt försvar med ett otal tunnlar och irrgångar blev det snabbt uppenbart att man behövde en knutpunkt för att lättare kunna orientera sig i riket. Det föll på mästerarkitekten Azahildrim att gräva ut denna knutpunkt som sedermera fick ärva hans namn. Azahildrim byggde en stor pelarsal och länkade samman Fradkovs olika delar med stormgångar, tunnlar och korridorer. Även om Fradkov till stora delar är en labyrint leder de flesta gångarna till pelarsalen som rollpersonerna snabbt kommer att märka. Azahildrims pelarsal blev snabbt en samlingsplats för dvärgarna i Fradkov och vissa besökte aldrig några andra ställen eftersom det i många fall var praktiskt om man möttes på ett ställe som alla visste om.

Azahildrims pelarsal är enorm till storleken och taket hålls upp av många dekorerade pelare av sten. Längs med väggarna finns det många portar, dörrar och öppningar. Vissa är stora medan andra är små. Gemensamt för dessa är att de alla leder till viktiga platser i Fradkov. Man måste först bara hitta igenom den enorma labyrint som spärrar vägen till dessa platser. På den norra väggen finns det dock en port som särskilt speciell. Portens dubbeldörrar är dekorerade med ett flätmönster och har sju nyckelhål. Ovanför porten står det med dvärgiska runor (futhark):

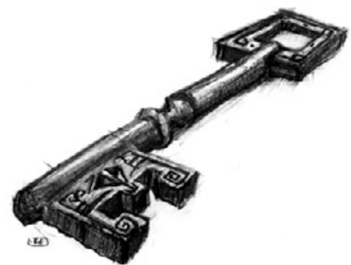
Azahildrim skapade denna port. Så länge vänskapen med Okrug består ska den alltid öppnas.

Bakom porten finns en stormgång som leder till dvärgriket Okrug. För att öppna den låsta porten behöver man sju stycken runnycklar. Detta är som rollpersonerna snabbt förstår deras enda säkra väg ut ur Fradkov. Problemet är dock att de först måste hitta de sju runnycklarna.

RUNNYCKLARNA

Runnycklarna är sju till antalet. Dessa smidda mästerverk är alla av mitraka och dekorerade med runor och andra kraftfulla symboler. En runnyckel anförtroddes bara till de mest pålitliga bland dvärgarna i Fradkov. Tyvärr skingrades nycklarna i och med Fradkovs fall och finns nu utspridda i riket. Vissa är lätta att finna medan andra är svåra. Gemensamt för dem alla är dock att om rollpersonerna får syn på dessa nycklar kommer de genast att se att de är viktiga och därför bör behållas. Runnycklarna kan också användas på andra platser än på porten i Azahildrims pelarsal. Det finns även falska runnycklar men det vet rollpersonerna inte om till en början. De äkta runnycklar finns på följande ställen:

- Jättespindelns näste. Runt halsen på en död äventyrare.
- Petzkatemplet. I dyrkarnas sovrum förvarad i en kista.
- De sorgsna murglorna. En av dvärgkrigarna har en runnyckel i sitt bälte.
- Yurials tillhåll. En runnyckel finns placerad i dörren till skattkammaren.
- Ödesfallet. Liket i ödesrunans rum bär på en runnyckel.
- Stentrollens grottor. Gömd i ett hemligt utrymme i Bumling Grås tron.
- Det talande huvudet. På ett podium i kristallrummet.



STIGAR

En stig kan vara ett föremål, en sång, en ramsa eller något annat. I Fradkovs finns det ett litet antal stigar som rollpersonerna kan hitta. Med stigens hjälp kan rollpersonerna direkt ta sig till en plats i dvärgriket och behöver inte leta efter platsen. Varje stig finns noggrant beskriven i äventyret och varje beskrivning berättar också hur stigen används. Vissa stigar kan bara användas en gång medan andra flera gånger. Spelledaren måste hålla koll på detta så att rollpersonerna inte får en oförtjänt fördel.

KAMPANJEN OM ÖDESPROFETIORNA

Stenhjarta kan spelas som det första äventyret i en längre kampanj om de så kallade Ödesprofetiorna. Ödesprofetiorna är tre till antalet och skapades av dvärgarna för att fängsla den största och mäktigaste drake som någonsin har funnits i Trudvang. De tre profetiorna fungerar som bojor åt draken Slogodrang som är fängslad i en värld som finns någonstans mellan Trudvang och Dimhall. När tiden är inne, en tid som av dvärgarna kallas för de mörka själarnas tid, skall draken släppas loss från sitt urgamla fängelse. Denna tid är en tid då lyckan är ett minne blott och ondskan regerar över Trudvang. Då allt hopp är borta skall draken rena Trudvang med sin eld. Denna tid är dock vida avlägsen.

Profetiorna symboliseras av tre meterhög runor av rokjärn som finns utspridda på olika platser i Trudvang. En av ödesprofetiorna finns i dvärgriket Fradkov och även om rollpersonerna inte kommer att ha så mycket med denna (i denna första del) att göra så är den ett smakprov på vad som komma skall.

Kampanjen om Ödesprofetiorna börjar med att rollpersonerna är i dvärgriket Okrug och får i uppdrag av thuunen Onegin att bege sig till det övergivna riket Fradkov för att oskadliggöra hans broder Yurial och för att finna Mahurgringen (se dvärgthuunens uppdrag nedan). När de återvänder till Okrug efter lyckat eller misslyckat uppdrag kommer thuunen att bli intresserad av att försöka kolonisera det gamla riket. Han kommer därför i del 2 att skicka rollpersonerna ovan jord för att leta efter en thul som har försvunnit någonstans i människornas riken. Med thulens hjälp kan Fradkov åter koloniseras och göras till hemvist för dvärgarna. Vad ingen vet är att dolda krafter agerar i bakgrunden och i del 3 måste rollpersonerna bege sig iväg för att finna en försvunnen artefakt som är det enda föremål som kan hindra Fradkov från att falla ner i evigt mörker. I den slutliga del 4 har krig brutit ut i underjorden och en fruktansvärd komplott måste stoppas. Någon försöker öppna de tre Ödesprofetiorna för att släppa lös Slogodrang och endast rollpersonerna kan förhindra att draken ödelägger Trudvang.

ÄVENTYRETS INLEDNING

Stenhjarta kan inledas på många olika sätt. Kanske har du som spelledare en egen idé och då bör du använda dig av den. Oavsett vilken inledning som används är det viktiga att rollpersonerna av någon anledning hamnar i det övergivna dvärgriket Fradkov. För att underlätta och inspirera följer här några förslag på hur äventyret kan börja.

Dvärgthuunens uppdrag

Rollpersonerna befinner sig i dvärgriket Okrug. Antingen är alla rollpersoner dvärgar eller så har de blivit inbjudna av rikets thuun för att utföra ett synnerligt farligt uppdrag. Rollpersonerna kallas till thuunens tronsal sent en kväll.

Med ett svagt gnisslande svänger de gigantiska portarna upp. Salen innanför portarna är upplyst av facklor som hängts upp längs efter väggarna. Försiktigt vandrar ni fram mellan pelarna till tronen där thuunen sitter. Med en utsträckt hand visar thuunen att ni ska slå er ner samtidigt som portarna stängs bakom er. Tydligen vill inte den mäktige thuunen att någon utomstående ska veta om vad han nu tänker förtälja.

Rollpersonerna befinner sig nu framför dvärgthuunen Onegin. Den gamle thuunen är bekymrad och ber rollpersonerna att höra hans berättelse. Här kan spelledaren berätta valda delar om maktkampen mellan Onegin och Yurial, om mahurgguldet och ringen som Yurial skapade, om hur Onegin fördrevs från sitt rike och återvände, om hur Yurial flydde ner i Fradkov och mycket mera. Efter berättandet förtäljer thuunen sin stora oro. Den att Yurial en dag ska återvända i spetsen för en stor armé som en gång för alla kommer att krossa honom. Onegin vill att rollpersonerna beger sig in i Fradkov och stjäl mahurgringen ifrån Yurial. Om de återvänder med ringen ska rollpersonerna belönas rikligt från thuunens personliga skattkammare.

Om rollpersonerna accepterar uppdraget kommer de att eskorteras till Fradkov av en grupp välbeväpnade zvordadvärgar. Vid porten till riket lämnas rollpersonerna av eskorten som återvänder hem. Efter att rollpersonerna har vandrat in genom porten måste de vandra i över ett dygn innan de kommer fram till Grottrum C (se nedan).

Flykten från istrollen

Rollpersonerna befinner sig långt i norr vid foten av den mäktiga bergskedjan Jarngand. Utan att de vet om det har de vandrat in på istrollens fruktade domäner. Istrollen ogillar oinbjudna besökare och har därför börjat spåra rollpersonerna. Tidigt en morgon strax efter att rollpersonerna har ätit sin frukost och packat ihop sin utrustning kommer istrollen ifatt dem. Istrollen är tio till antalet och rollpersonerna förstår att de inte har en chans och väljer därför att fly upp i bergen. Istrollen följer efter och just när de kommer ifatt rollpersonerna hittar de som tur är en liten grottöppning som de kan krypa in i. Istrollen är för stora för att ta sig in genom öppningen och de vrålar upprört. Istrollen gör inga tecken på att lämna området utan väntar otåligt på att rollpersonerna ska visa sig. De har tydligen bestämt sig för att vänta ut rollpersonerna. Rollpersonerna befinner sig i Grottrum A (se nedan).

Byäldstens söner

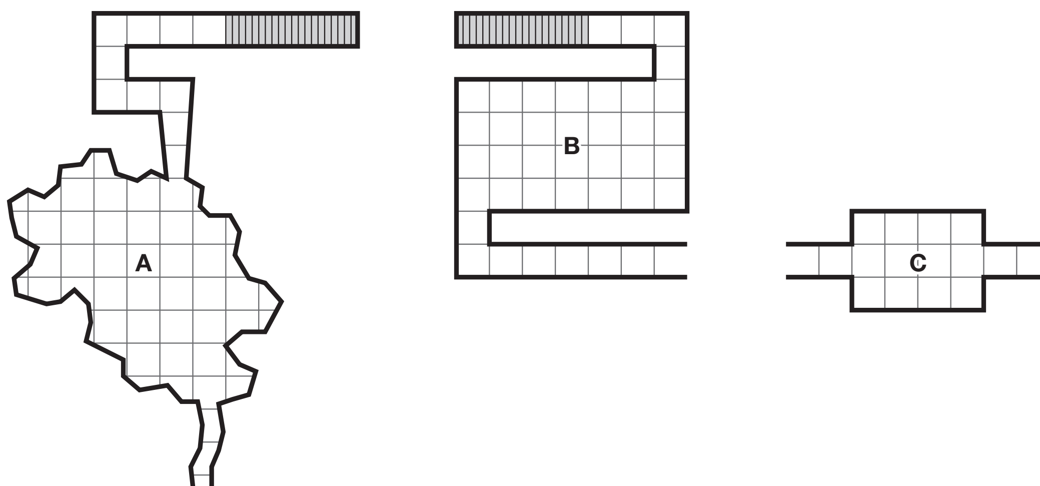
Rollpersonerna befinner sig långt i norr i den lilla byn Haug som ligger vackert belägen vid foten av den mäktiga bergskedjan Jarngand. Byäldsten berättar att hans tre söner har varit försvunna i tre dagar. De tre sönerna som heter Herve, Biorn och Eirik sågs senast vid en grottöppning cirka två kilometer norr om byn. De hade sagt att de skulle undersöka grottan och kom aldrig tillbaka. Byäldsten frågar om rollpersonerna skulle vara intresserade att söka efter sönerna. Han lovar var och en av rollpersonerna 5 silverstycken om de kan bringa bud om vad som hänt sönerna. Om rollpersonerna accepterar budet kommer byälsten nästa dag att visa dem till grottöppningen. Kliver rollpersonerna in i grottöppningen befinner de sig i Grottrum A (se nedan).



Det stulna föremålet

Rollpersonerna befinner sig långt i norr vid foten av den mäktiga bergskedjan Jarngand. De har slagit läger vid en vacker bäck invid en stor och mörk skog. Nästa morgon märker rollpersonerna att ett värdefullt föremål (spelledaren väljer ett av rollpersonernas föremål) har blivit stulet under natten. Vid en närmare undersökning finner rollpersonerna spår efter ett troll som leder upp i bergen. Om rollpersonerna beslutar sig för att följa trollspåret leder den slutligen till en grottöppning. Kliver rollpersonerna in i grottöppningen befinner de sig i Grottrum A (se nedan).

Karta 1: Startgrottorna



Grottrum A

I detta ganska stora grottrum är det lågt till tak. Långa rollpersoner måste huka sig för att inte slå huvudet i taket. Undersöker rollpersonerna grottrummet hittar de ett dvärgskelett i en rostig rustning i den bortre änden av rummet. Det enda av värde som man hittar på dvärgen är tre guldmynt som finns i likets penningpung. Guldet glimmar lockande i fackelskenet. Bortom dvärgen finns också en smal uthuggen öppning. Stendörren som en gång täckt öppningen är borta så det är inga problem för rollpersonerna att klämma sig igenom. Följer de sedan korridoren kommer rollpersonerna fram till en trappa som leder neråt.

Grottrum B

Följer rollpersonerna trappan neråt väntar en vandring på många timmar. Trappan slingrar sig genom berget och på många ställen delar den på sig. Vilken väg rollpersonerna än väljer kommer de slutligen till grottrum B. Grottrumm B är fyrkantigt till formen och uthugget ur själva berget. Tecken tyder på att detta en gång i tiden har varit ett vaktrum. I mitten av rummet hittar rollpersonerna ytterligare ett dvärgskelett. Detta skelett har en yxa fasthuggen i kraniet. Runt halsen har skelettet ett halsband med en fyrkantig sten. På stenen har någon ristat in en svart eld. Detta är Petzkasektens hemliga symbol men det vet inte rollpersonerna om. Det finns bara en annan utgång från rummet och det är bara för rollpersonerna att vandra vidare.

Grottrum C

Efter en ytterligare en timmes vandring kommer rollpersonerna fram till Grottrum C. Rummet är tomt och har troligast varit en mindre rastplats en gång i tiden. På andra sidan rummet fortsätter korridoren. Dock har en listigt kamouflerad snubbeltråd fäst efter golvet i den nya korridoren. Rollpersonerna kan inte undvika att trampa på snubbeltråden och utlösa ett ras. Raset får taket i grottrum C att kollapsa och rollpersonerna hinner precis kasta sig in i den nya korridoren innan rasmassorna begraver dem. Rollpersonerna är nu inspärrade i berget och det finns ingen återvändo. Om de inte vill dö av svält måste rollpersonerna fortsätta längre in i berget. Efter ytterligare en dags vandring har rollpersonerna virrat in i Fradkov och kommit fram till Azahildrim pelarsal. Äventyret kan börja...

SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER

När rollpersonerna vandrar genom Fradkov finns det en chans att en slumpmässig händelse inträffar. En slumpmässig händelse är ett mindre möte eller händelse som inte är så noggrant beskriven. Det är meningen att spelledaren ska använda dessa händelser för att bygga upp stämningen och om denne vill, utveckla dem. Hur ofta dessa slumpmässiga händelser ska inträffa är upp till spelledaren att bestämma men efter varannan timmes vandring är en bra utgångspunkt.

1T100					
01-02	Färsk blodspillan	**35-36**	Kolskrift	**69-70**	Vacker sal
03-04	Tunnelsvin	**37-38**	Dräpta dvärgar	**71-72**	Kuslig sal
05-06	Klagoskrik	**39-40**	De giftiga svamparna	**73-74**	Vattenfylld trappa
07-08	Matdoft	**41-42**	De ätbara svamparna	**75-76**	Kritade pilar
09-10	Skeletthögen	**43-44**	Tennringen	**77-78**	Spegelkorridoren
11-12	Utsvultet troll	**45-46**	Råttorna	**79-80**	Mindre sjö
13-14	Hornstöt	**47-48**	Grymm	**81-82**	Bibliotek
15-16	Marmorstaty	**49-50**	Rytmiskt knackande	**83-84**	Vindpinad korridor
17-18	Fladdermöss	**51-52**	Skuugacken	**85-86**	Förgiftad källa
19-20	Spricka i golvet	**53-54**	Övergiven gruva	**87-88**	Förvirrad stenhinje
21-22	Fotsteg	**55-56**	Galna dvärgar	**89-90**	Friskt källvatten
23-24	Fotavtryck	**57-58**	Stenkistor	**91-92**	Smedjorna
25-26	Lik	**59-60**	Räls	**93-94**	Spricka i väggen
27-28	Fynd	**61-62**	Oljekälla	**95-96**	Knallsvamp
29-30	Petzkadyrkarna	**63-64**	Gråtroll	**97-98**	Vättarna
31-32	Ras	**65-66**	Porten	**99-00**	Stängd port
33-34	Kadavret	**67-68**	Utlöst fallucka		

01-02. Färsk blodspillan
Rollpersonerna finner färskt blod från en okänd varelse. Blodspåret visar på att varelsen fortfarande lever och kanske nu lurpassar i något mörkt hörn.

03-04. Tunnelsvin
Rollpersonerna skådar eller attackeras av 1T3 tunnelsvin. Tunnelsvinen har samma värden som tunnelsvinen i svampgrottorna (se sidan 83).

05-06. Klagoskrik
Rollpersonerna hör ett fruktansvärt klagoskrik eka genom korridorerna. Vem eller vad som stod för det obehagliga lätet förblir okänt.

07-08. Matdoft
En doft av härlig, välstekt mat sipprar genom en korridor. Om rollpersonerna är hungriga och följer doften försvinner den förargligt nog efter ett tag.

09-10. Skeletthögen
Rollpersonerna kommer till en korridor som till hälften blockeras av en hög av dvärgskelett. Det är 50% chans (1-10 på 1T20) att det finns ett fynd i skeletthögen om rollpersonerna leter. Slå på fyndtabellen.

11-12. Utsvultet troll
Rollpersonerna stöter på ett vinglande litet troll (cirka en meter hög) som är sårat och halvt ihjälsvultet. Trollet har blivit vansinnig av hunger och ensamhet. Det går inte att kommunicera med trollet men det verkar inte farligt.

13-14. Hornstöt
En hornstöt ekar genom tunneln som rollpersonerna vandrar igenom. Varifrån den kommer eller vem det var som blåste går inte att avgöra.

15-16. Marmorstaty
Rollpersonerna passerar en staty av marmor som föreställer antingen en dvärgisk krigare eller en thul. Statyn är två meter hög och står på en sockel.

17-18. Fladdermöss
En flock fladdermöss flyger genom gången som rollpersonerna befinner sig i. Fladdermössen sliter i rollpersonerna hår när de passerar men gör ingen skada.

19-20. Spricka i golvet
En av rollpersonerna fastnar med foten i en spricka golvet. När denne sliter sig loss vrids foten illa. -2 i förflyttning under 1T6 dagar.

21-22. Fotsteg
När rollpersonerna tar en rast hör de små lätta fotsteg. Ljudet tystnat snabbt och fortsätter först när rollpersonerna börjar röra på sig igen. Fotstegen försvinner helt efter några minuters vandrande.

23-24. Fotavtryck
Rollpersonerna har tagit sig in i en större sal. Överallt i salen finns det smutsiga fotavtryck efter en storvuxen varelse, troligast ett troll.

25-26. Lik
På marken ligger liket efter en dvärg. Liket luktar illa och likmaskar kalasar på köttet. Dvärgens utrustning är rostig och rutten.

27-28. Fynd
Rollpersonerna hittar ett fynd som någon har lämnat. Spelledaren slår på fyndtabellen.

29-30. Petzkadyrkarna
Rollpersonerna möter två nya dyrkare som tänker ansluta sig till sekten. De frågar rollpersonerna om de vet vägen till Petzkatemplet. En av dyrkarna bär på ett halsband med en fyrkantig sten. På stenen finns en svart eld inristad. Petzkadyrkarna är mycket försiktiga i att berätta om sekten och om sig själva. Petzkadyrkarna har samma spelvärden som övriga dyrkare (se sidan 54).

31-32. Ras
Korridoren som rollpersonerna vandrar i är mycket instabil. Plötsligt utlöses ett ras framför dem som spärrar igen korridoren. Rollpersonerna har inget val än att vända om.

33-34. Kadavret
På golvet ligger kadavret efter ett nyligen dräpt tunnelsvin vars kropp har blivit totalt sönderslitet. Spåren pekar på att det måste ha varit en stor varelse som dräpte svinet. Köttet är dock färskt och går utmärkt att äta.

35-36. Kolskrift
Rollpersonerna kommer in i en kammare där någon har skrivit på väggarna med ett stycke kol. Språket är okänt men påminner om alfiska (eika).

37-38. Dräpta dvärgar
En grupp döda dvärgar påträffas i korridoren. Om man undersöker liken litet närmre blir det tydligt att dvärgarna dödat varandra, varför vet ingen. Det är 50% chans (1-10 på 1T20) att det finns ett fynd bland liken om rollpersonerna letar. Slå på fyndtabellen.

39-40. De giftiga svamparna
Rollpersonerna kommer till en korridor full med illaluktande febersvampar. Svamparna har en vidrig grön färg och äter man av dem riskerar man att bli sjuk och febrig. För mer information om febersvampen se appendix: Fradkovs Svampar och Lavar av Eskil Hrimtå.

41-42. De ätbara svamparna
Rollpersonerna kommer till en plats där det växer semjaskivlingar. Det finns tillräckligt med svamp för 1T6 dagars proviant.

43-44. Tennringen
En ring ligger och glimmar på golvet. Ringen är av tenn och inte värd mycket.

45-46. Råttorna
En stor grupp svarta och håriga råttor springer igenom korridoren rollpersonerna befinner sig i.

47-48. Grymm
Rollpersonerna stöter ihop med trollet Grymm (se sextonde mötet: Borikks kammare). Om rollpersonerna är vänliga kan han visa dem till Borikks kammare.

49-50. Rytmiskt knackande
Ett rytmiskt knackande hörs litet längre fram i korridoren. Det låter som om någon knackade en hemlig kod längs korridorens vägg. När rollpersonerna kommer fram finns ingen där.

51-52. Skuugacken
Rollpersonerna träffar på skuugacken (se sjuttonde mötet: Skuugackens håla) som är ute och söker efter ingredienser till sina dekokter.

53-54. Övergiven gruva
Rollpersonerna kommer fram till en övergiven gruva. Allt som finns kvar är några hackor, en hink och en gruvvagn.

55-56. Galna dvärgar
Rollpersonerna stöter på 1T6+1 av Goddirs galna dvärgkrigare (se elfte mötet: Dårskapens gruvor). Dessa dvärgar går genast till anfall. Glöm inte att ta bort dessa krigare från Dårskapaens gruvor ifall rollpersonerna senare besöker gruvorna.

57-58. Stenkistor
I korridoren rollpersonerna vandrar i finns två låga stenkistor med morkertunga. Morkertungan är en näringsrik rova som dvärgarna brukar odla och tack vare vatten droppande från taket har de frodats. Det finns tillräcklig med rovor för tre dagars proviant.

59-60. Räls
Rollpersonerna kommer fram till korsning som delas av utlagd räls. Följer de rälsen norrut kommer de till avgrund där bron har störtat samman. Följer de rälsen söderut kommer rollpersonerna till huvudgruvan (se tjugoandra mötet: Huvudgruvan).

61-62. Oljekälla
Från ett sidorum känner rollpersonerna en konstig lukt. Undersöker de rummet finner de en stor bubblande pöl med olja. Oljan går utmärkt att använda till oljelampor och brinner bra.

63-64. Gråtroll
Rollpersonerna stöter ihop med 1T6+1 gråtroll. Dessa gråtroll är utsända av Yurial för att leta efter runnycklar. Får de reda på att rollpersonerna har runnycklar kräver de omedelbart att de överlämnas till dem. Gråtrollen är av typ B och har samma värden som gråtrollen i Yurials tillhåll (se sidan 95).

65-66. Porten
Rollpersonerna har vandrat en bra stund längs efter en stormgång och kommit fram till en stor port. Roll-personerna befinner sig i rum 15 i Yurials tillhåll (se trettioförsta mötet: Yurials tillhåll).

67-68. Utlöst fallucka
Rollpersonerna vandrar efter en trång korridor och kommer fram till ett hål i korridorens golv. En närmare undersökning visar att hålet är en utlöst fallucka där luckan fastnat i sitt nedre läge. På botten av falluckan finns en spetsad vätte med ett fynd. Slå på fyndtabellen.

69-70. Vacker sal
Rollpersonerna kommer till en ovanligt vacker sal där det känns tryggt att övernatta. Vitnervävare som sover i salen erhåller 1T6 extra vitnerpoäng.

71-72. Kuslig sal
Rollpersonerna kommer till en kuslig sal där allt är rostigt, murket eller förstört. Salen innehåller många döskallar och andra skelettdelar. En aura av ondska härskar i salen. Sover rollpersonerna i salen kommer de att ha hemska mardrömmar under natten. Vitnervävare återfår inga vitnerpoäng så länge som de befinner sig i salen.

73-74. Vattenfylld trappa
Trappan rollpersonerna vandrar i leder neråt. Efter en längre stunds vandring upptäcker rollpersonerna att trappan är vattenfylld. Det enda rollpersonerna kan göra är att vända om och vandra upp för trappan med tunga steg.

75-76. Kritade pilar
Under rollpersonernas vandring kommer de till tunnlar där någon ritat pilar med krita längs väggarna. Det är uppenbart att någon eller några har försökt orientera sig i Fradkovs korridorer. Pilarna försvinner dock efter ett tag och leder ingenstans.

77-78. Spegelkorridoren
Rollpersonerna vandrar i en korridor där väggar, golv och tak är så välputsade att de reflekterar ljus. Om rollpersonerna träder in i korridoren med starkt ljus händer ingenting men om de tänder ett starkt ljus i korridoren kommer de att bli bländade. Halv synförmåga i 1T3 timmar.

79-80. Mindre sjö
Rollpersonerna kommer till en mindre grotta med en bäcksvart sjö. Det går utmärkt att fiska i sjön och eftersom det finns så mycket fisk så har rollpersonera +5 i FV på färdigheten Jakt och fiske. Det finns ingen annan ingång till grottan än den rollpersonerna kom in genom.

81-82. Bibliotek
Rollpersonerna kommer till en sal med många hyllor. På hyllorna finns det stenplattor där Fradkovs dvärgar har ristat in mycket kunskap. Det finns många ämnen för rollpersonerna att studera om de vill. Om rollpersonerna stannar i tre dagar och läser på ett speciellt ämne får de +1 i FV beroende på vilken färdighet de studerade. Följande färdigheter finns att studera: Geografi (underjorden), Växt- & djurliv (underjorden), Hantverk (metall), Religion (thuldomen) och Skötsel (krig). De olika rollpersonerna kan läsa olika ämnen men det krävs att varje person kan Läsa och skriva Futhark.

83-84. Vindpinad korridor
Rollpersonerna kommer till en korridor där en kraftig vind ilar fram. Vinden för med sig frisk luft från Trudvangs yta och känns uppfriskande.

85-86. Förgiftad källa
Rollpersonerna kommer till ett litet rum där vatten bubblar upp mellan stenplattorna. Vattnet ser förorenat ut och är giftigt. Dricker någon från vattnet tar denne 1T6 i skada och somnar i 2T10 timmar.

87-88. Förvirrad stenhinje

Rollpersonerna stöter på en förvirrad stenhinje som håller på att städa en stor kammare. Stenhinjen tar ingen notis om rollpersonerna. Är någon av rollpersonerna är en thul och aktiverar runan Bergsandens Runa (nivå III: Stenhinje) så kommer stenhinjen att lyda thulen. När varaktigheten löper ut börjar den städa igen.

89-90. Friskt källvatten

Rollpersonerna kommer in i en mindre kammare. Efter en av kammarens väggar rinner klart källvatten. Detta är ett utmärkt tillfälle för rollpersonerna att fylla på sitt sinande vattenförråd. I en pöl på golvet simmar några knytnävsstora novajjagrodor. Dessa grodor anses av dvärgarna vara en delikatess och det finns tillräckligt med grodor för en dags proviant.

91-92. Smedjorna

Rollpersonerna kommer till ett övergivet komplex av smedjor. Ugnarna står tomma och det var länge sedan någon eld brann i dem. En gång i tiden skapades mycket vackert i dessa smedjor. I bråten kan rollpersonerna hitta 1T3 fynd om de letar. Slå på fyndtabellen.

93-94. Spricka i väggen

Rollpersonerna passerar en grottvägg som spruckit. Kluckande från vatten kan höras från sprickan och tittar någon in så hittar man 1T3+1 frodandes blodsporrar. För mer information om blodsporren se appendix: Fradkovs Svampar och Lavar av Eskil Hrimtå.

95-96. Knallsvamp

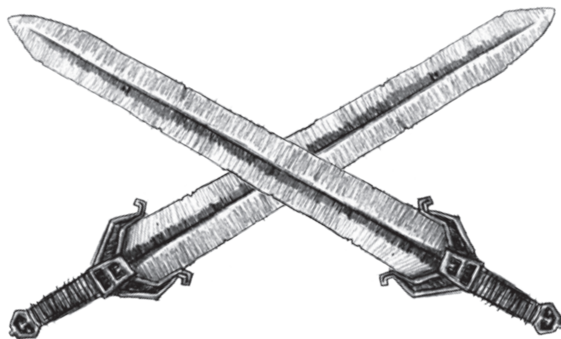
Rollpersonerna vandrar i en korridor när en av dem plötsligt kliver på en knallsvamp. Den höga smällen som följer skrämmer slag på rollpersonerna (skräckfaktor 1T5) och ekar därefter en lång stund genom korridoren.

97-98. Vättarna

Rollpersonerna stöter på 1T6+1 vättar som lyckas fly från stentrollens fångenskap. Vättarna är förvirrade och utmärgade. En del har fortfarande sina bojor och kedjor kvar. Vättarna har samma värden som vättarna i stentrollens grottor (se sidan 67).

99-00. Stängd port

Rollpersonerna kommer till en stängd port. Porten har varken handtag eller nyckelhål och är låst. Det ser ut som om rollpersonerna inte har något val än att lämna porten och fortsätta sin vandring en annan väg.



FYNDTABELLEN

På flera ställen i dvärgriket Fradkov finns det slumpmässiga fynd som rollpersonerna kan hitta. Det kan vara saker som lämnats kvar av dvärgarna eller nyare föremål som på ett eller annat okänt sätt har hamnat i riket. Spelledaren ska slå antalet skrivna gånger på fyndtabellen för att ta reda på vad rollpersonerna hittade om de hittar ett fynd.

1T100					
01-02	Penningpung	**35-36**	Falsk runnyckel	**69-70**	Trasdocka
03-04	Penningpung	**37-38**	Rostigt bredsvärd	**71-72**	Silverring
05-06	Fackla	**39-40**	Halsband	**73-74**	Guldbägare
07-08	Murslev	**41-42**	Näsduk	**75-76**	Tjuvskor
09-10	Flinta och stål	**43-44**	Proviant	**77-78**	Rubin
11-12	Vaxljus	**45-46**	Vattenflaska	**79-80**	Vattenskinn
13-14	Dryckeshorn	**47-48**	Vandringsstav	**81-82**	Kirovmurgla
15-16	Änterhake med rep	**49-50**	Skrin	**83-84**	Armring
17-18	Flöjt	**51-52**	Visselpipa	**85-86**	Kam
19-20	Ringdolk	**53-54**	Koger med pilar	**87-88**	Krydda
21-22	Runjärn	**55-56**	Oljelykta	**89-90**	Tennfigur
23-24	Tobakspipa	**57-58**	Mantel	**91-92**	Järntacka
25-26	Halssmycke	**59-60**	Karta	**93-94**	Bolastenar
27-28	Medelstor sköld	**61-62**	Kattguld	**95-96**	Vinkelhake
29-30	Mjödbägare	**63-64**	Piptobak	**97-98**	Lyra
31-32	Fiskekrok	**65-66**	Silverhalsband	**99-00**	Timglas
33-34	Filt	**67-68**	Falsk karta		

01-02. Penningpung
Innehållande 3T20 kopparmynt.

03-04. Penningpung
Innehållande 3T10 silvermynt.

05-06. Fackla
Brinntid 3 timmar. Stridsmodifikation -5 i FV.

07-08. Murslev
Av järn.

09-10. Flinta och stål
Går utmärkt att göra upp eld med.

11-12. Vaxljus
Brinntid 1 timme. Stridsmodifikation -5 i FV.

13-14. Dryckeshorn
Med kopparbeslag från en tjur.

15-16. Änterhake med rep
Repet är 10 meter och håller för 100 kg.

17-18. Flöjt
Av trä med fina ornament.

19-20. Ringdolk
Lätt rostskadad men fungerar utmärkt.

21-22. Runjärn
Används för att bränna in en runa (spelledaren väljer vilken) på dvärgarnas kroppar.

23-24. Tobakspipa
Av idegran, saknar utsmyckning.

25-26. Halssmycke
Ett läderhalsband dekorerad med tänder från olika rovdjur.

27-28. Medelstor sköld
En medelstor sköld som bär spår från att ha använts i strid (brytvärde 9).

29-30. Mjödbägare
En fin mjödbägare av trä med tennbeslag.

31-32. Fiskekrok
En fiskekrok med tillhörande fluga.

33-34. Filt
En filt av hög kvalité utan skador.

35-36. Falsk runnyckel
Ser ut som en äkta men passar inte i något nyckelhål.

37-38. Rostigt bredsvärd
Skada 1T10 (ÖP 10), BV 12. Övriga värden som ett vanligt bredsvärd.

39-40. Halsband
Tillverkad i silver med en smycke format som en dvärgruna.

41-42. Näsduk
I fint tyg med vackra broderier.

43-44. Proviant
En påse med torkat kött, räcker i två dagar.

45-46. Vattenflaska
Tom men rymmer 0,5 liter vatten.

47-48. Vandringsstav
Fint snidad med vackra besmyckningar.

49-50. Skrin
Ett litet skrin med fina silverornament på.

51-52. Visselpipa
Tillverkad av ben. Varje gång man blåser i den är det 20% chans (1-4 på 1T20) att 1T10-1 ilskna tunnelsvin lockas dit av ljudet (visselpipan används av tunnelsvinsjägare).

53-54. Koger med pilar
Kogern innehåller 2T10 pilar av god kvalitet.

55-56. Oljelykta
En fungerande oljelykta med olja kvar för två timmars brinntid. Stridsmodifikation -2 i FV.

57-58. Mantel
En vacker mantel fodrad med hermelinskinn värdig en konung.

59-60. Karta
En utförliga karta i svinskinn över Runvid Kallhamres gravkummel med alla fällor väl utmärkta (se Vildhjarta sidan 39-42).

61-62. Kattguld
Rollpersonerna hittar en klimp av guld. Det krävs ett lyckat slag för färdigheterna Hantverk metall eller Handel för att avslöja att klimpen är av kattguld (fördjupningen Värdera ger +3).

63-64. Piptobak
En påse med piptobak. Tobaken är något torr men går fortfarande att använda.

65-66. Silverhalsband
Ett silverhalsband med en fin juvel i mitten (värde 40 silvermynt).

67-68. Falsk karta
En falsk karta över Fradkov. Den som följer kartan upptäcker snabbt att kartan måste vara en galnings verk.

69-70. Trasdocka
En liten trasdocka föreställande ett människobarn. Inuti dockans huvud har någon gömt ett silvermynt.

71-72. Silverring
En slät silverring med en inskription på insidan. Inskriptionen är på Nordvrok och lyder "Till min älskade". Ringen är värd 15 silvermynt.

73-74. Guldbägare
En mästersmidd bägare av guld dekorerad med vackra mönster. Bägaren är värd hela 12 guldmynt.

75-76. Tjuvskor
Ett par skor som en gång tillhörde mästertjuven Sniffe. Skorna är tillverkad av en mycket skicklig skomakare och ger den som bär dem +1 i FV när någon försöker smyga i dem. Skorna har storleken 41.

77-78. Rubin
En vacker oslipad rubin. Glänser förtrollande i fackelljus.

79-80. Vattenskinn
Ett vattenskinn (5 liter) som fortfarande innehåller en halv liter okänd rusdryck. Smaken är fruktansvärd och tycks ha många år på nacken.

81-82. Kirovmurgla
En fint tillverkad kirovmurgla som utstått tidens tand. Alla värden som en vanlig kirovmurgla (se Eld och Sot sidan 87).

83-84. Armring
En vacker armring med många ingjutna ansikten tillverkad i järn. Armringen ger bäraren extra kraft i den arm som den bärs på. +1 på situationsslag Styrka.

85-86. Kam
En fin kam gjord av ben. Kammen saknar tre piggar men kan fortfarande användas.

87-88. Krydda
En läderpung med ett okänt svart pulver. Pulvret luktar och smakar starkt och används för att ta bort smaken från kött som inte är av bästa kvalité. Kryddan kan också användas för att bedöva varelser med gott luktsinne som spårhundar. Tre doser finns kvar i pungen.

89-90. Tennfigur
En liten tennfigur som är fem centimeter hög. Figuren föreställer en dvärgkrigare och är otroligt detaljerad.

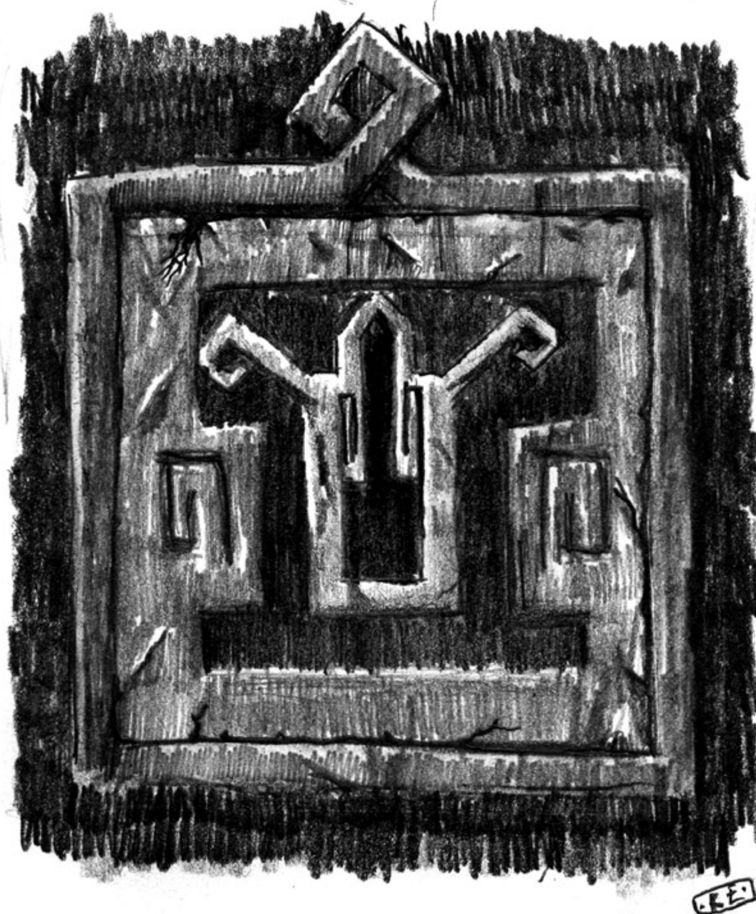
91-92. Järntacka
En tacka av förädlat järn. På tackan finns en runa som betyder att dess öde är att bli till bestick. Tackan räcker till att göra 15 bestick och väger ett kg.

93-94. Bolastenar
En uppsättning runda stenar som används för att spela det dvärgiska spelet Bola. Reglerna påminner om boule för den kunnige.

95-96. Vinkelhake
Hos dvärgarna är vinkelhaken ett vanligt föremål. Hos människornas hantverkare en dyrbar skatt. Denna mycket fina vinkelhake kan inbringa över 20 silvermynt hos rätt köpare.

97-98. Lyra
En vacker lyra av trä. Lyran är ostämd och strängar saknas. Om lyran repareras så ger den användare +1 i FV i färdigheten Underhållning (Spela Lyra).

99-00. Timglas
Ett timglas som otroligt nog överlevt sin vistelse i Fradkov. Timglaset är dock ett mycket skört föremål och kommer att gå sönder om den utsätts för våldsamma rörelser eller tryck.



MÖTEN

Stenhjarta är uppbyggt av ett stort antal möten i det övergivna dvärgriket Fradkov. De olika mötena är ofta sammanbundna till varandra och rollpersonerna kan behöva återvända flera gånger till samma plats för att lösa alla dess mysterium. När rollpersonerna vandrar in någon i någon gång tar det 1T3+3 timmar tills de kommer fram till ett möte. Spelledaren kan antingen välja ett möte eller slå på tabellen nedan. Som den skarpögde spelledaren snabbt märker så är det mycket större chans att rollpersonerna hittar till Azahildrim pelarsal. Detta beror på att pelarsalen är dvärgrikets knutpunkt och att de flesta gångar därför har kopplats till den storslagna salen. Glöm inte att slå på tabellen för slumpmässiga händelser medan rollpersonerna vandrar mellan de olika mötena.

1T100			
01-20	Azahildrims pelarsal	**66-68**	Skuugackens håla
21-23	Bostadskomplexet	**69-71**	De sorgsna murglorna
24-26	Dunkelbron	**72-74**	Det talande huvudet
27-29	Stenhinjen	**75-76**	Stentrollens grottor
30-32	Anfaderstrappan	**77-78**	Begravningsföljet
33-35	Brunnen	**79-80**	Huvudgruvan
36-38	Lavakammaren	**81-82**	Galdrahall
39-41	Jättespindelns näste	**83-84**	Ödesfallet
42-44	Borgaschaktet	**85-86**	Det uråldriga mörkret
45-47	Trälarna	**87-88**	Tidens piedestal
48-50	Dårskapens gruvor	**89-90**	Tålamodets prövning
51-53	Den glittrande sjön	**91-92**	Svampgrottorna
54-56	Den ensamma vätten	**93-94**	Slagfältet
57-59	Bullerborks håla	**95-96**	Drakhuvudet
60-62	Petzkatemplet	**97-98**	Yurials tillhåll
63-65	Borikks kammare	**99-00**	Inget möte

FÖRSTA MÖTET:

AZAHILDRIMS PELARSAL

Azahildrims pelarsals bakgrund och utseende finns beskrivet på sidan 11 i detta äventyr. Första gången rollpersonerna träder in i pelarsalen förstummas de av pelarsalens skönhet.

Det stora mörkret försvann när facklorna fördes in i rummet. Ett vidsträckt tak som hålls uppe av kraftiga pelare i sten kan skymtas högt ovanför era huvuden. Väggarna är mörka och slipade som glas. De släta ytorna blänker och glittrar när ljuset dansar förbi. Många portar och dörrar kan också anas där de ligger längs utmed väggarna och ruvar på sina hemligheter.

Efter att den första förstummelsen lagt sig kommer en spökliknande varelse att uppenbara sig.

En glödande och oformad dimma drar till sig er uppmärksamhet. Efter en stund tar sig dimman formen av en dvärg med långt ovårdat skägg och breda axlar. Dvärgen verkar plågad och talar till er med bruten stämma. "Mitt namn är Yorgi Styvnacke av Plodnikks blod. Jag hålls fången här i Fradkov och om ni är här är ni också fångar. För att ta sig ut behöver man sju runnycklar och bara jag vet var de finns. Om ni befriar mig skall jag hjälpa er att ta er ut härifrån. Jag finns bakom det talande huvudet. Skynda er, min tid är kort."

Därefter försvinner spökbilden och syns inte till mer. Rollpersonerna gnuggar ögonen och undrar vad de såg. För spelledarens vetskap var det en spökbild utsänd av Yorgi Styvnacke (se nittonde mötet: Det talande huvudet).

ANDRA MÖTET:

BOSTADSKOMPLEXET

För länge sedan simmade en stam manclider genom Tvologoyas underjordiska system av sjöar och gångar. De sökte efter ett hem och fann en underbar grottsal som både bestod av land och vatten. De vårdade grottsalen och smyckade väggarna och taket med självlysande stenar. Stenarna påminde mancliderna om den belysta värld de en gång i tiden blev tvingade att lämna och de vårdade minnena ömt.

I många århundraden levde mancliderna i grottan och frodades men så en dag hörde de ett muller. Ett arbetslag dvärgar hade brytit sig igenom en av grottsalens väggar och såg förstummade på manclidernas grotta. Dvärgarna fann grottan så vacker att tårar bildades i deras ögon. Mancliderna försökte välkomna dvärgarna men möttes med oförståliga blickar. Dvärgarna fann mancliderna med deras irriterande klickspråk som en lägre stående varelser och med vapenmakt jagade de bort dem.

Efter att mancliderna var bortjagade byggde dvärgarna en vacker pelarsal med två cirkelrunda bostadsområden. Pelarsalen var sammanlänkad med manclidernas grottsal så att alla dvärgar kunde frödjas åt salens skönhet. För att skydda bostadskomplexet byggde dvärgarna försvarsmurar som stod emot alla fiender tills logedraken kom. Mot Logrgap fanns inga försvar och den skonade ingen. Bostadskomplexet brändes och plundrades av draken innan den fortsatte vidare på sitt härjningståg.

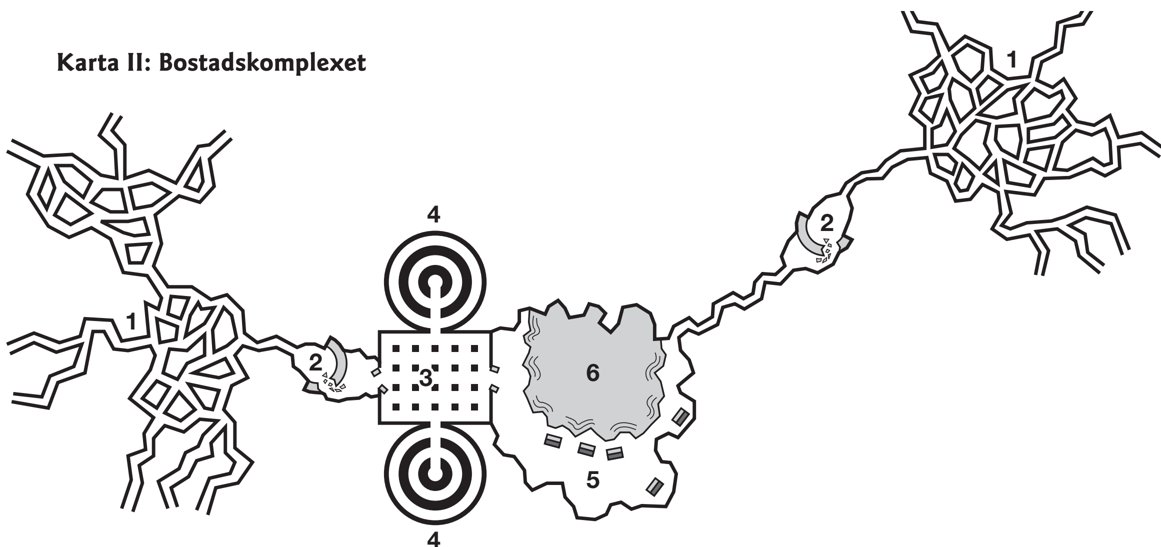
Efter att dvärgarna försvann från bostadskomplexet återvände mancliderna till sina förfäders gamla sal. De är inte direkt fientliga mot rollpersonerna men är dock på sin vakt eftersom de inte vet deras avsikt. Om någon av rollpersonerna är dvärg blir mancliderna rädda och de flesta dyker ner i det mörka vattnet för att söka skydd. Mancliderna är fredliga varelser och kommer bara att använda sig av våld som en sista utväg.

Att kommunicera med mancliderna är svårt eftersom de båda grupperna inte förstår varandras språk. Istället för tal får rollpersonerna förlita sig på teckenspråk. Om rollpersonerna vinner manclidernas vänskap och överlämnar en gåva till dem (helst något blankt eller skinande) kommer mancliderna att bli mycket hedrade och i sin tur överlämna en skinande sten till dem. Stenen lyser som en fackla och slutar bara att lysa om den krossas.

1. De yttre tunnlarna

Många är de korridorer, stormgångar, tunnlar och sprickor som håller samman Fradkovs olika delar. Utanför bostadskomplexet är sprickgångarna många och det är lätt för den ovane att gå vilse. Rollpersonerna kommer dock inte att ha några större problem att hitta till bostadskomplexet inre delar.

Karta II: Bostadskomplexet



2. Försvarsmur
Det finns två ingångar till bostadskomplexet. Båda ingångarna skyddades av varsin försvarsmur som tyvärr förstördes av logedraken. Vid försvarmurarna finns det fortfarande många förmultnade lik efter tappra dvärgkrigare som dog på sin post.

3. Pelarsal
Pelarsalen är en gigantisk sal vars tak hålls uppe av 20 bastanta pelare. Sot och torkat blod har fått de en gång blankputsade pelarna att förlora sin lyster. Pelarsalen användes av dvärgarna som samlingsplats och en plats där man kunde göra affärer och sluta avtal. Trärester efter vagnar och stånd går fortfarande att finna bland pelarna.

4. Bostadsområde
Fradkov hade två vackra bostadsområden. Dessa områden blev svårt skadade av logedraken och rasrisken är stor här. Om rollpersonerna rotar omkring i dessa områden är det 20% chans (1-4 på 1T20) att de utlöser ett ras för varje timme som går. Raset ger 1T10 (ÖP 9-10) i skada och kan bara undvikas med ett lyckat Rörlighetsslag (fördjupningen Undgå attack ger +3). Förutom drakens plundringar har bostadsområdet blivit plundrat av troll i flera omgångar. Letar rollpersonerna bland rasmassorna hittar de ett oskadat fynd varje timme. Slå på fyndtabellen.

5. Manclidernas grottsal
En vacker sal som blev mycket skadad vid logedrakens anfall. Mancliderna har dock mödosamt putsat upp väggarna och taket och fått stenarna att skina igen. Hela salen lyses därför upp och rollpersonerna behöver inga ljuskällor för kunna se i salen. Mancliderna bor i fem stenhus som dvärgarna byggde och som överlevde drakens anfall. Manclidstammen består av 14 män, 17 kvinnor och 9 barn.

6. Sjö
En vacker sjö som speglar ljuset från de skinande stenarna. Sjöns vatten är mycket gott och det finns fisk att fiska för den hungrige. En undervattenstunnel som är tre kilometer lång förbinder denna sjö med Den glittrande sjön (se tolfte mötet).

Manclider
Manclider ser ut som en konstig blandning mellan fisk och människa. De har silverfärgade fjäll och mörkgröna fenor. De kan bara prata genom att göra klickljud med sina fiskmunnar och kan därför också prata med varandra under vatten. Manclider trivs bäst i vatten men klarar sig även bra på land.

Ras: Manclid. **Urstam:** Vattnajol.
Hemvist: Grottsjöar. **Vanlighet:** Sällsynt.
Typålder: 25 år. **Maxålder:** 55 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** 1T5.
Förflyttning: L8, S25.
Naturligt skydd: Fjäll, RV 2.
Kroppspoäng: 32.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	16
Höger arm	3-4	16
Vänster arm	5-6	16
Bröstkorg	7-11	32
Mage	12-14	22
Höger ben	15-17	22
Vänster ben	18-20	22

Exceptionella karaktärsdrag: Stark (sty+1), Vig (smi +2), Trögtänkt (int -1).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 12, Rörlighet FV 12 (Dyka, Simma, Snabbsimmare), Språk (Manclidiska) FV 12, Strid FV 12 (Vapenbärare [stångvapen]).
Förmågor: Mörkersyn, Vattensyn, Vattenskallning FV 12, 1T10 (ÖP 10)+1.
Holmgång: 12 stridspoäng, 1T5+1.
Beväpnad strid:
12 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till stångvapen.
Vapen och sköldar:
Jaktspjut 1T10 (ÖP 9-10).
Utrustning: Ingen.

TREDJE MÖTET:
DUNKELBRON

Det var en mödosam klättring uppför den sista trappan men nu är ni äntligen uppe. Framför er breder en dunkel grotta ut sig som i mitten delas av en stor ravin. Den enda vägen som går över ravinen är en smal bro utan skyddande broräcke. På bron ligger det kroppar efter döda varelser. En del av kropparna är halvruttna medan andra är barskrapade skelett. På andra sidan grottan finns det något som pulserar med ett svagt blått ljus. Nedanför bron råder mörkret men om man lyssnar noga kan man höra något som andas tungt.

Under bron har en hufvurdrake som sover sin håla. Trots det kompakta mörkret nedanför bron så är det bara sju meter ner till botten. Detta kan rollpersonerna ta reda på genom att släppa ner en sten eller fackla. Detta kommer dock att väcka hufvurdraken som sover lätt. För att ta sig över bron utan att väcka draken måste varje rollperson lyckas med två Lönndomsslag (fördjupningen Smyga ger +3). Vid ett misslyckande kommer hufvurdraken att anfalla nyvaket och vredgat.

När rollpersonerna kliver över liken ska spelledaren slå ett dolt Lönndomsslag för varje rollperson (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Den förste som lyckas upptäcker att en av liken har en vacker guldring som glimmar till i mörkret. Problemet är bara det att ringen finns på ett finger på en arm som



hänger ut över kanten. Armen är skröplig och riskerar att falla ner i mörkret vid minsta beröring. För att komma åt ringen måste rollpersonen böja sig ner och lyckas med ett något svårt (-1) Rörlighetsslag. Ett misslyckande leder till att armen lossnar och landar på hufvurdraken som vaknar.

Döskallering
Guldringen är ett mästersmide och har en döskalle ornamenterad på ovansidan. På den öppna marknaden är ringen värd 30 silvermynt. Ringen kan också användas för att aktivera hissen i borgaschaktet (se nionde mötet).

Om rollpersonerna besegrar hufvurdraken kan de klättra ner och undersöka hålan. Hålan innehåller 1T3 fynd. Slå på fyndtabellen.

När rollpersonerna har tagit sig över till den andra sidan kan de undersöka det mystiska blåa ljuset. Vid en närmare undersökning visar det sig att det kommer från en underlig blåaktig mossa. Mossan lyser upp ett område (radie 10 meter) som en vanlig lykta och kallas för lysmossa. Om någon plockar mossan kommer varje klump att avge sitt ljus i 1T6+2 dagar innan den ruttnar. Det finns totalt 1T6 klumpar att plocka. För mer information om lysmossa se appendix: Fradkovs svampar och lavar.

Hufvurdrake
Hufvurdrakar är ett rovdjur som inte är särskilt intelligent. De påminner om lindormar till utseendet men har flera huvuden. Huggs ett huvud av har hufvurdraken förmågan regenerera nya. Detta gör dem till fruktade fiender som är svåra att besegra.

Ras: Hufvurdrake. **Urstam:** Drakjord.
Hemvist: Träsk och sumpmarker.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Typålder: 200 år. **Maxålder:** 375 år.
Storlek: Stor som ett syllhus (5 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 8-10).
Förflyttning: L8.
Naturligt skydd: Hud, RV 4.
Kroppspoäng: 120.

Kroppsdel	Fram	Bak	Sida	KP
Huvud 1	1-4	1-2	1-3	60
Huvud 2	5-8	3-4	4-6	60
Huvud 3	9-12	5-6	7-9	60
Höger framben	13-14	-	10-11*	60
Vänster framben	15-16	-	10-11*	60
Kropp	17-20	13-16	14-17	120
Höger bakben	-	7-9	12-13*	90
Vänster bakben	-	10-12	12-13*	90
Svans	-	17-20	18-20	40

* Beroende på vilken sida man står.
Avståndsattacker har alltid +-3 på träfftabellen.

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Motståndskraftig (fys +4), Trögtänkt (int -1).
Färdigheter: Rörlighet FV 4, Språk (Drakjordmål) FV 4, Strid FV 10.
Fördjupningar: Naturlig strid (stridspoäng, nivå V), Bett (antal handlingar, nivå II), skada (nivå V), Klo (antal handlingar, nivå I), skada (nivå IV).
Förmågor: Mörkersyn, Regenerera huvud.
Naturlig strid: 35 stridspoäng (att fördelas under 3 spelrundor). Varje extra utväxt huvud ger +5 i stridspoäng så länge det lever.
Alt 1: Bett FV 13, Bett FV 12, Bett FV 10.
Skada: Bett 1T10 (ÖP 8-10) +6.
Skada: Klo 1T10 (ÖP 9-10) +6.

Regenerera huvud:
Varje gång ett av drakens huvud huggs av (eller oskadliggörs) växer efter tre stridsrundor ut ett eller flera nya huvuden (se tabell nedan). Huvfurdraken kan dödas enbart genom att varje huvud huggs av 2 gånger eller att kroppens kroppspoäng når 0.

1T20:	
1-5	Ett normalt huvud.
6	Ett normalt huvud + slå igen på tabellen.
7-9	Två normala huvuden.
10	Tre normala huvuden.
11-12	Ett huvud med otroliga betar, ökar bettskadans ÖP med +1
13-14	Ett huvud som kan spruta eld (var tredje stridsrond) utöver bettattacker, skada 1T10 (ÖP 8-10).
15-16	Ett bepansrat huvud, RV +2.
17	Ett rabiat huvud, attackerar sina egna.
18	Ett synskadat huvud, FV -3 på attacker.
19	Ett huvud med halverad kroppspoäng.
20	Ett huvud med defekt bepansring, RV -3.

FJÄRDE MÖTET:

STENHINJEN

Efter att ha vandrat i timmar i vindlande stormgångar kommer ni äntligen ut i en större sal. I salen finns två mäktiga pelare som håller upp det väldiga takvalvet och längs väggarna finns det många öppningar som vittnar om att detta är en mindre knutpunkt av något slag. I salens bortre ände reser sig en stor port och brevid porten finns en majestätisk staty föreställande en mäktig krigare med stridshammare och sköld.

Rollpersonerna har kommit till Stenhinjens sal. Statyn som är åtta meter hög är givetvis en stenhinje, en väktare av porten. Kommer något närmare än tio meter från porten börjar stenhinjen att röra på sig och ställer sig i en hotfull anfallsposition framför porten. Kommer någon närmare än fem meter går den till anfall. Om rollpersonerna besegrar stenhinjen kan de öppnar porten om de lyckas med ett situationslag Styrka med svårighetsgraden 5. Stenhinjen kan tala på dvärgarnas språk och den säger att den enda som får passera genom porten är den som blåser i Bulgakovs horn. Om rollpersonerna har tillgång till hornet och blåser i det kommer stenhinjen med sina mäktiga händer att öppna porten och låta dem passera igenom. Stenhinjen är inte speciellt smart och vet inte så mycket om vad som finns i Fradkov. Den har dock tillgång till en "stig" som leder till Dunkelbron. Stigen har formen av en pilspets i sten. Kastar man den i luften kommer den alltid när den landat att peka åt den närmsta vägen till hufvurdrakens bro. Rollpersonerna kan få låna stigen om de ber stenhinjen om det.

Undersöker någon rollperson pelarna kan denne se att små dvärgiska runor är inristade i nedre delen. Om någon kan Läsa och Skriva Futhark kan denna tyda runorna till någon sorts lista över vapen, sköldar och rustningar. Runorna är en förteckning över all utrustning som finns att hämta i Bulgakovs rustningskammare.

Bulgakovs rustningskammare

Bakom porten har dvärgthuunen Bulgakovs krigare sin rustningskammare. I kammaren finns det vapen, sköldar, rustningar av alla de slag. De är ordnat uppradade på hyllor och i ställ. Allt är tillverkat i järn och har samma värden som normala vapen, sköldar och rustningar. Tänk dock på att alla rustningar är i dvärgstorlek så de passar inte om man är en större varelse. Spelledaren kan anpassa rustningskammaren efter tycke och smak men bör dock vara generös så att rollpersonerna kan rusta sig inför kommande bataljer. Det finns inga magiska eller speciella föremål i rustningskammaren.

Stenhinje

Stenhinjar är själasatta stenblock. De kan ta formen av vilket förmål som helst men föredrar formen av en humanoidliknande varelse.

Ras: Stenhinje. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Stenhinjens sal. **Ålder:** 207 år.
Storlek: Hög som en helgedom (4 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Förflyttning: L6.
Naturligt skydd: Stenkropp, RV 8.
Kroppspoäng: 100.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	50
Höger arm	3-4	50
Vänster arm	5-6	50
Bröstkorg	7-11	100
Mage	12-14	67
Höger ben	15-17	67
Vänster ben	18-20	67

Exceptionella karaktärsdrag: Jotunstyrka (sty +8), Orörlig (smi -4), Korkad (int -2).
Färdigheter (fördjupningar): Språk (Futhark) FV 8 (Tharkba), Strid FV 12 (Kampvana, Vapenbärare [enhandsfattade krossvapen], sköldbärare).
Förmågor: Mörkersyn, Immun mot eld och köld.
Holmgång: 12 stridspoäng, 1T10 (ÖP 10) +8.
Beväpnad strid:
17 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Stridshammare 1T10 (ÖP 9-10) +8.
Medelstor sköld (brytvärde 13).
Utrustning: Ingen.

FEMTE MÖTET:
ANFADERSTRAPPAN

Ni har länge vandrat längs en ensam tunnel utan sidogångar eller portar. Plötsligt kommer ni fram till en trappa som sträcker sig uppåt och försvinner i mörkret. I fackelskenet ser ni hur trappstegen glimmar av silverbeslagna runor.

Rollpersonerna har efter en längre tid vandrat i en tunnel och kommit fram till anfaderstrappan. Trappan är hundra meter lång med tjugo centimeter höga trappsteg täckta av runor i silver. Kan någon av rollpersonerna Läsa och skriva Futhark kan denna tyda runorna till en gigantisk stamfaderstavla. Varje släkt och varje broder som någonsin levt i Fradkov innan katastrofen har här ristat in sitt namn.

När rollpersonerna vandrat upp för trappen kommer alla som lyckas med ett lätt (+3) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) att upptäcka att den första runan i trappan är borta. Troligen utpetad av någon girig varelse som inte respekterar dvärgarnas konst. Om rollpersonerna hittat guldrunan som finns i Borgaschaktet (se nionde mötet) kan de placera den på den saknade runans plats. När detta är gjort kommer en dörr som varit dold i bergväggen att glida upp. Innanför dörren finns en smal gång som leder till en liten kammare (4x4x4 meter). Mitt i kammaren finns ett podium och på podiumet ligger en liten stenplatta med inristade runor. Den som kan Läsa och skriva Futhark kan tyda runorna till en ramsa som lyder:

Så kall, så stark. Både hård och len. Öppna upp dig för oss din sten.

Säger någon ramsan (som är en stig) högt kommer man var man än befinner sig i Fradkov att höra ett knäckande ljud som om någon bryter sten mitt itu och en öppning i närmsta vägg kommer att öppna sig. Går man in i öppningen leder den tillbaka till Azahildrims pelarsal. Gången sluter sig efter den siste som går in i öppningen. Man kan bara använda sig av ramsan en gång varannan vecka (var 14:e dag).

SJÄTTE MÖTET:
BRUNNEN

Rollpersonerna vandrar genom en smal passage och måste gå på led. Spelledaren håller reda på i vilken ordning som spelarna går i. Helt plötsligt kommer den som går först att känna att det inte finns någon mark under dennes fot och störta ner i en brunn. Rollpersonen har råkat trilla ner i en brunn och landar fem meter längre ner i vattnet. Ett ouppmärksamt ögonblick var allt som behövdes. Vattnet är så djupt att den olycklige inte kan känna botten med fötterna. För att kunna hålla huvudet ovanför vattenytan måste rollpersonen lyckas med ett Rörlighetsslag (fördjupningen Simma ger +3). För att ta sig upp ur brunnen måste rollpersonen lyckas med väldigt svårt (-5) Rörlighetsslag (fördjupningen Klätervana ger +3) eller så måste någon annan kasta ner ett rep.

Dock hinner rollpersonen bara precis upp ur vattnet innan en fjällig tentackel grabbar tag om dennes ben. Vad det är för en varelse som försöker slita ner rollpersonen går inte att säga, men stark är den, ty den drar omedelbart ner rollpersonen under vattenytan. Rollpersonen måste lyckas med ett situationsslag Styrka (situationsvärde 10) för att slita sig lös. För varje stridsrond som rollpersonen befinner sig i varelsens grepp minskar situationsvärdet med 1. Skulle värdet nå 0 drunknar rollpersonen och dras ner i det mörka djupet av varelsen.

Om rollpersonen till slut lyckas ta sig upp märker denna att tentackelvarelsen har fjällat av sig i rollpersonens stövel. Fjället har en sjukligt grön färg och luktar fruktansvärt illa. Alla troll finner lukten av någon anledning fruktansvärd och sparar rollpersonerna fjället kommer alla troll som kommer inom tio meter att ha -2 på allt de företar sig. Lukten dämpas dock och försvinner helt efter 1T10+10 dagar.

SJUNDE MÖTET:

LAVAKAMMAREN

Ni har letat er neråt och följt en bred trappa gjord av granit. För varje steg ni tar blir det varmare och när ni kommer ner till mynningen ser ni ett eldliknande sken. Grottsalen ni kommer in i är enorm. Säkert 100 meter hög och en diameter på det dubbla. Ett lavafall finns i bortre delen av rummet och lavan slingrar sig genom rummet likt en vild fors. Över lavan har någon byggt en smedja och genom små hål rinner lavan igenom den enorma ugnens botten.

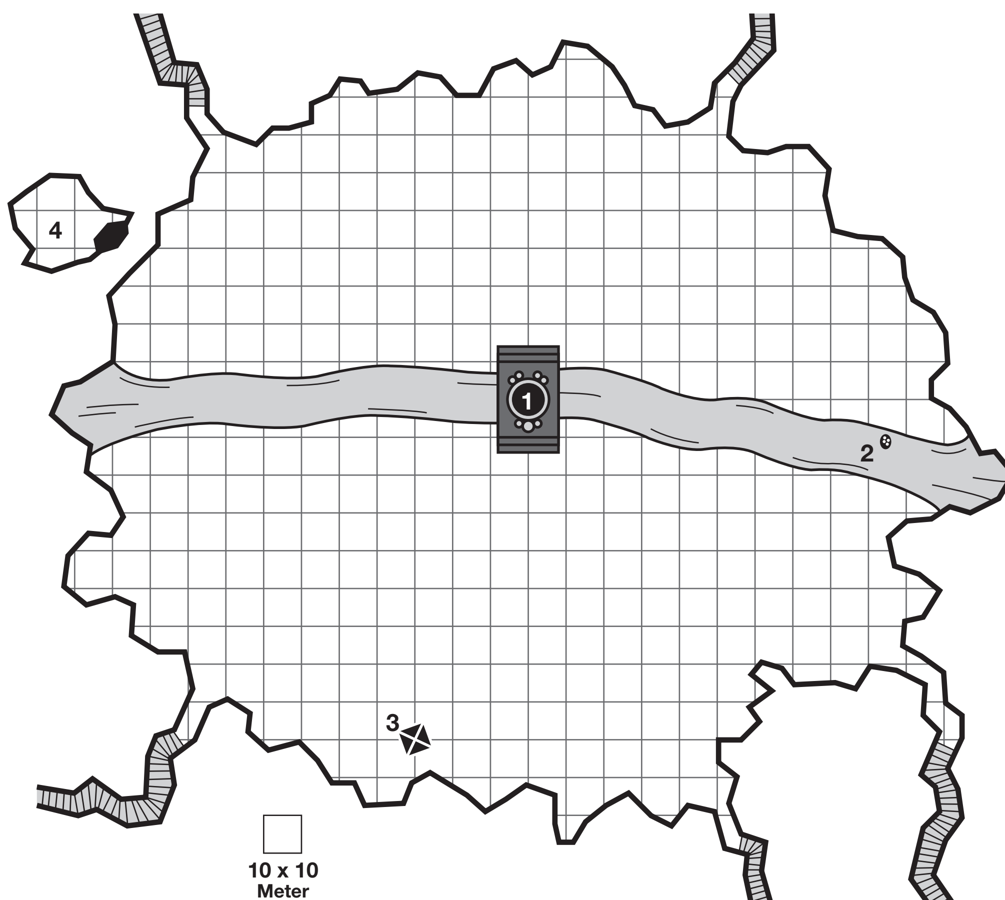
Rollpersonerna har kommit till lavakammaren. I denna enorma sal är det mycket varmt och rollpersoner som är väl påpälsade känner att det är dags att klä av sig. Lavan gör också hela salen upplyst så därför behövs det inga ljuskällor. Det finns många platser i lavakammaren för rollpersonerna att besöka.

1. Logesmedjan

När ni närmar er smedjan kan ni höra rytmiska slag från metall mot metall. En närmare undersökning visar en enorm varelse som slår med en hammare på ett städ. Tydligen håller varelsen på att smida ett föremål.

Efter att dvärgarna övergav logesmedjan har den varit legat öde. Endast logen som är fångad i ugnen har hållt igång detta urgamla mästerverk. Själva ugnen är enorm och har en skorsten som sträcker sig ända upp i taket och troligast leder den röken hela vägen ut ur berget. Ibland vrålar logen till som om den vore i smärta. Det är dock bara ett desperat försök från logen att få uppmärksamhet.

Karta III: Lavakammaren



Den stora varelsen som står och hamrar är muspeljotn Dunderbrak. Han är så koncentrerad på sitt arbete att han först inte märker när rollpersonerna närmar sig honom. När han väl får syn på rollpersonerna breder ett stort leende ut i hans ansikte. Dunderbrak kan berätta att han just har tillverkat färdigt en hacka som kan ta användaren vart som helst i Fradkov. Dunderbrak tänker använda hackan för att hitta sin bror Bullerbork (se fjortonde mötet: Bullerborks håla) som gick vilse i dessa underjordiska grottor för länge sedan.



Om rollpersonerna är smarta förstår de att hackan kan vara användbara för dem. Dock vill Dunderbrak inte under några omständigheter skilja sig från hackan som han har arbetat med så länge. Under ett ouppmärksamt ögonblick för Dunderbrak kommer rollpersonerna höra att någon kallar på dem från ugnen. Det är den inspärrade logen som säger att om rollpersonerna befriar honom så ska han attackera Dunderbrak så länge att de hinner stjäla hackan och fly innan Dunderbrak hinner reagera.

För att öppna ugnen måste rollpersonerna dra i tre stora reglar. När detta är gjort kommer dörren till ugnen att flyga upp och logen hoppa ut. Logen anfaller därefter Dunderbrak i tre stridsronder innan den hoppar ner i lavafloden och försvinner. Om rollpersonerna stjäl hackan kommer Dunderbrak att sätta fart efter dem.

Dunderbraks hacka
Den hacka som muspeljotn tillverkade är en stig som bara kan användas en gång. Den fungerar som så att man hackar på en vägg samtidigt som man tänker på en plats eller en person i Fradkov. Genast kommer en dimgrind att öppna sig som rollpersonerna kan passera igenom. Väl på andra sidan rasar grinden och väggen ihop bakom rollpersonerna. Rollpersonerna befinner sig nu på den plats eller framför den person som de tänkte på.

2. Lavafloden
Om rollpersonerna undersöker lavafloden och lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) finner de ett svart runt föremål som guppar i lavan. Föremålet är ett logedrakeägg och kan med viss svårighet fiskas upp om rollpersonerna har tillgång till ett långt föremål (exempelvis ett spjut).

3. Den svarta pyramiden
I bortre ändan av rummet finns en meterhög svart pyramidliknande sten. Har rollpersonerna pratat med skuugacken kanske de har hört att mahurgringen finns gömd under pyramiden. Pyramiden är dock så tung att de själva inte kan rubba den. Rollpersonerna måste övertala Dunderbrak att hjälpa till. Dock finns det ingenting under pyramiden eftersom skuugacken ljög för rollpersonerna. Varför pyramiden i första hand tillverkades är glömt i eonernas mörker.

4. Svampgrottan
På en av de branta väggarna finns en grottöppning cirka 10 meter upp på väggen. För att nå till grottöppningen är det bra om rollpersonerna har tillgång till en änterhake med rep. Försöker någon att friklättra måste denna lyckas med ett väldigt svårt (-5) Rörlighetsslag (fördjupningarna Klättrarvana eller Bergsklättrare ger +3).

Väl uppe i grottan kan rollpersonerna se att grottan är fylld med ätbara jukklasvampar. Vad rollpersonerna inte vet är att en lömsk osodoldsvamp ligger och ruvar bland dem. När rollpersonerna kommer nära skickar den ut en stor mängd sporer i luften och försöker lamslå dem. Sedan går den till attack. Läs mer om osodoldsvamp i appendixet: Fradkovs svampar och lavar. För övrigt är alla jukklasvampar i grottan är förgiftade av osodoldsvampens sporer och är således oätliga.

Dunderbrak

Musþeljotn är stenbeklädda jättar som har ett varmt inre. De kallas för eldsjättar, sökare och bergsvandrare. Deras ursprung är från Sotehamn, djupt i Jarngands inre där berget fortfarande är flytande. Efter det stora kriget med hrimtursarna söker sig kvarvarande musþeljotnar åter till Sotehamn som de inte kan hitta. En musþeljotn är rödbrun till färgen och det är inte ovanligt att det växer lav och småsvamp på dess rygg. Deras kroppar stelnar sakta utifrån och in, därav den hårda kroppsytan och den rödbruna färgen. En musþeljotn är fredlig av sig men inget får komma i vägen för dess sökande efter Sotehamn. Hackan är eldsjättens enda och käraste ägodel som den främst använder för att ta sig fram till håligheter och grottgångar.

Dunderbrak är som andra musþeljotnar. Han har dock länge letat efter sin broder Bullerbork som varit försvunnen. Han letade länge innan han fick ett tips från en vätte som berättade för honom att brodern hade gått vilse i Fradkov. Som tack för hjälpen blev vätten Dunderbraks nästa måltid. Dunderbrak började därefter tillverka en förtrollad hacka så att han kunde rädda sin broder.

Ras: Musþeljotn. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Berg, högland och grottor.
Vanlighet: Mycket sällsynt. **Ålder:** 418 år.
Storlek: Hög som en helgedom (4 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 9-10).
Förflyttning: L22.
Naturligt skydd: Stenhud, RV 6.

Kroppspoäng: 140*.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	70
Höger arm	3-4	70
Vänster arm	5-6	70
Bröstkorg	7-11	140
Mage	12-14	93
Höger ben	15-17	93
Vänster ben	18-20	93

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Motståndskraftig (fys +4).
Färdigheter (fördjupningar): Hantverk (metall) FV 12, Rörlighet FV 3, Språk (Futhark) FV 8 (Bastjumal), Strid FV 8 (Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana, Vapenbärare [tvåhandsfattade eggvapen]), Upptäcka grotta FV 18.
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 18 stridspoäng, 1T10 (ÖP 10) +6.
Beväpnad strid:
13 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till tvåhandsfattade eggvapen.
Vapen och sköldar:
Tvåhandshacka 1T10 (ÖP 8-10) +9.
Utrustning: Ingen.

*Om Dunderbrak har stridit mot Logen har den tagit skada och har då 90 kroppspoäng (huvud 45, höger arm 45, vänster arm 45, bröstkorg 90, mage 60, höger ben 60, vänster ben 60).



ÅTTONDE MÖTET:

JÄTTESPINDELNS NÄSTE

Ni har trevat er fram genom en trång passage och kommit in i ett rum som verkar mörkare och hotfullare än de ni varit i tidigare. Era fotsteg ekar bort i fjärran och ni inser att rummet måste vara betydligt större än ni först anade. Plötsligt snubblar en av er till och faller framstupa över någon klibbig och orörlig skepnad som ligger på golvet. Ett rasslande hörs ovanför era huvuden.

Rollpersonerna har kommit in i en grottsal som sedan några år tillbaka används som näste av en jättespindel och dennas ungar. När rollpersonerna undersöker golvet i den dunkla belysningen inser de till sin förfäran att golvet är mer eller mindre täckt av vita kroppar, helt förpuppade av spindelns nät. Här ligger människor, dvärgar och troll om vartannat. Naturligtvis ligger jättespindeln och trycker i sitt näste och den ser rollpersonerna som ett utmärkt sätt att utöka matförrådet. Vid ett lämpligt tillfälle (exempelvis när någon av rollpersonerna undersöker ett lik) kommer jättespindeln att gå till anfall.



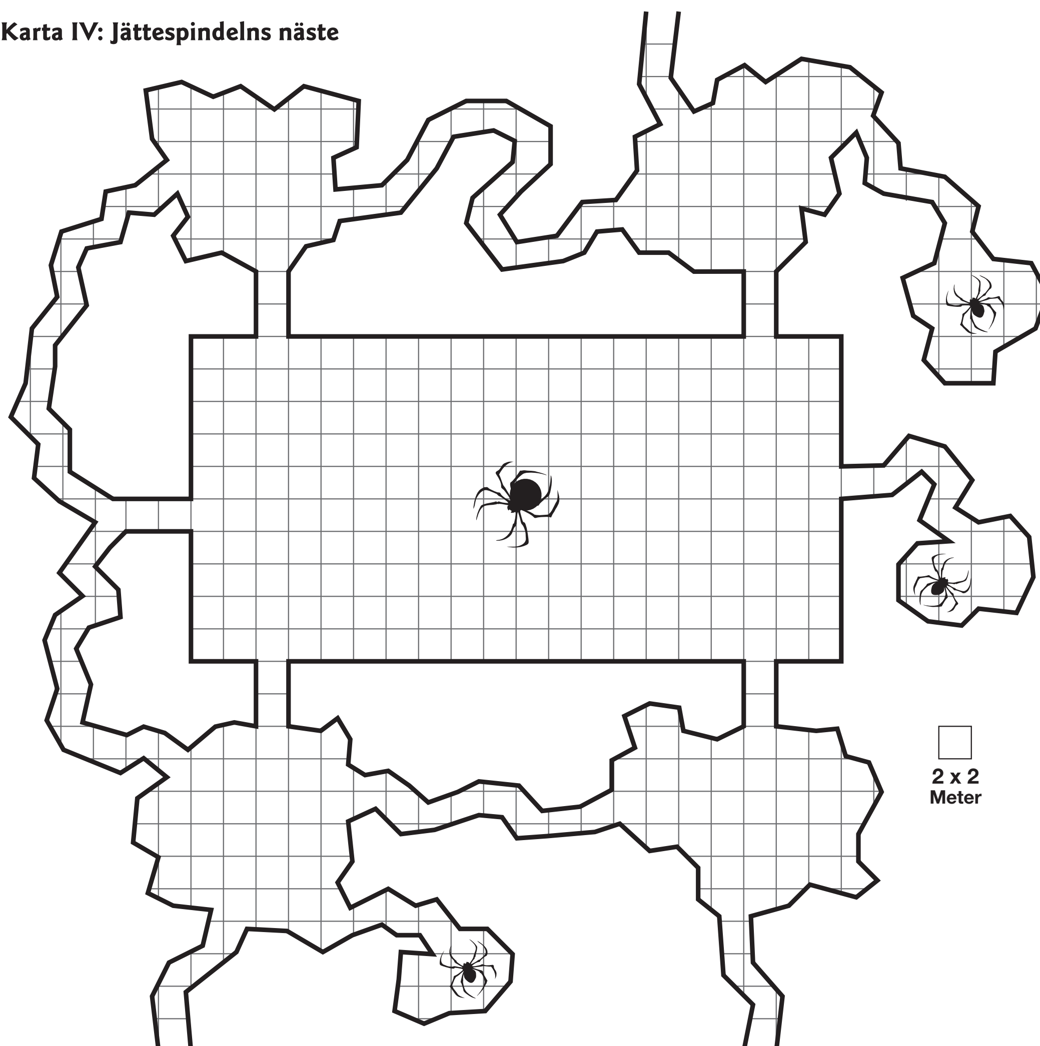
Efter att rollpersonerna har besegrat jättespindeln kan de om de vill undersöka liken. Det är ett smutsigt och tidskrävande arbete och om någon misslyckas med ett normalt situationsslag Psyke drabbas denne av 1T5 skräckpoäng. Bland liken finns det många föremål att hitta. För varje timmes letande hittar rollpersonerna ett fynd (slå på fyndtabellen). För varje timmes letande ökar också chansen att finna den runnyckel som finns att hitta bland liken. Slå på tabellen nedan.

Chans att hitta runnyckel tabell
Första timmen - 20% chans (1-4 på 1T20)
Andra timmen - 40% chans (1-8 på 1T20)
Tredje timmen - 60% chans (1-12 på 1T20)
Fjärde timmen - 80% chans (1-16 på 1T20)
Femte timmen - 100% chans (1-20 på 1T20)

Runnyckeln finns att finna på en äventyrare som föregått rollpersonerna. Efter att äventyraren funnit nyckeln råkade han gå in i jättespindelns näste och blev den förskräckliga bestens nästa offer. Runnyckeln hänger runt halsen i ett band på den olycklige äventyraren.

För varje timme som rollpersonerna befinner sig i nästet är det också 30% chans (1-6 på 1T20) att någon av jättespindelns tre ungar går till anfall. Ungarna sitter och trycker i varsin håla men kan störas om rollpersonerna blir för närgångna.

Karta IV: Jättespindelns näste



Jättespindel (mamma)
Jättespindelmamman har länge ruvat i mörka hålor i Tvologoya. När Fradkov övergavs tog hon över en av salarna och gjorde den till sitt näste.

Ras: Nätspindel. **Urstam:** Yggdrajol.
Hemvist: Jättespindelns näste. **Ålder:** 3178 år.
Storlek: Stor som ett mindre syllhus och hög som en mindre helgedom (4 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 9-10).
Förflyttning: L45.
Naturligt skydd: Exoskelett, RV 6.
Kroppspoäng: 84.

Kroppsdel	Fram	Bak	Sida	KP
Huvud	1-8	-	1-5	42
Kropp	9-12	1-12	6-12	84
Höger ben 1	13-14	-	13-14*	28
Höger ben 2	15-16	-	15-16*	28
Höger ben 3	-	13-14	17-18*	28
Höger ben 4	-	15-16	19-20*	28
Vänster ben 1	17-18	-	13-14*	28
Vänster ben 2	19-20	-	15-16*	28
Vänster ben 3	-	17-18	17-18*	28
Vänster ben 4	-	19-20	19-20*	28

* Beroende på vilken sida man står.

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6).
Färdigheter: Strid FV 8.
Fördjupningar: Naturlig strid (stridspoäng, nivå IV), Bett (antal handlingar, nivå I), skada (nivå IV), Spetsa (antal handlingar, nivå IV), skada (nivå III).
Förmågor: Attacknät, Spinna kokong.
Naturlig strid: 25 stridspoäng (att fördelas under 2 spelrundor).
Alt1: Bett FV 16, Spetsa FV 11.
Alt2: Bett FV 11, Spetsa FV 9, Spetsa FV 9.
Alt3: Spetsa FV 7, Spetsa FV 7, Spetsa FV 7, Spetsa FV 7.
Skada bett 1T10 (ÖP 8-10) +6.
Skada spetsa 1T10 (ÖP 10) +6.

Jättespindelungar (3 st)
Jättespindelungarna är fortfarande unga i sin ondska. De har levt gott med sin mamma i hennes näste och om några år är de redo att lämna det.

Ras: Nätspindel. **Urstam:** Yggdrajol.
Hemvist: Jättespindelns näste. **Ålder:** 218 år.
Storlek: Stor som ett tunnelsvin (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 9-10).
Förflyttning: L30.
Naturligt skydd: Exoskelett, RV 4.
Kroppspoäng: 36.

Kroppsdel	Fram	Bak	Sida	KP
Huvud	1-8	-	1-5	18
Kropp	9-12	1-12	6-12	36
Höger ben 1	13-14	-	13-14*	12
Höger ben 2	15-16	-	15-16*	12
Höger ben 3	-	13-14	17-18*	12
Höger ben 4	-	15-16	19-20*	12
Vänster ben 1	17-18	-	13-14*	12
Vänster ben 2	19-20	-	15-16*	12
Vänster ben 3	-	17-18	17-18*	12
Vänster ben 4	-	19-20	19-20*	12

* Beroende på vilken sida man står.

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4).
Färdigheter: Strid FV 5.
Fördjupningar: Naturlig strid (stridspoäng, nivå II), Bett (antal handlingar, nivå I), skada (nivå IV), Spetsa (antal handlingar, nivå IV), skada (nivå III).
Förmågor: Attacknät, Spinna kokong.
Naturlig strid: 15 stridspoäng (att fördelas under 2 spelrundor).
Alt1: Bett FV 10, Spetsa FV 5.
Alt2: Bett FV 5, Spetsa FV 5, Spetsa FV 5.
Alt3: Spetsa FV 5, Spetsa FV 5, Spetsa FV 5.
Skada bett 1T10 (ÖP 8-10) +4.
Skada spetsa 1T10 (ÖP 10) +4.



NIONDE MÖTET:
BORGASCHAKTET

Efter en färd på flera timmar längs med vindlande stormgångar med flera sidogångar och svåra val har ni kommit fram till vad som verkar vara en återvändsgränd. Framför er finns ett schakt som verkar sakna både tak och botten.

Rollpersonerna har kommit till Borgaschaktet. Ett schakt som det sägs saknar botten och om man triller ner faller man ända ner till Helgardh. Rollpersonerna befinner sig på en liten stenplatå om skjuter ut en bit i schaktet. Den som lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) finner att något har gjort en urgröpning i form av en döskalle på stengolvet. Har rollpersonerna tillgång till döskalleringen (se tredje mötet: Dunkelbron) som finns att hitta på dunkelbron kan de trycka den mot urgröpningen. Om detta sker börjar hela schaktet att skaka och rollpersonerna kan inte göra något annat än att hålla sig fast. Efter en stunds skakande börjar marken under dem att röra sig uppåt som en hiss. Efter en hissnande färd hundra meter uppåt stannar hissen vid Gåtornas sal.

Gåtornas sal

När hissen har stannat ser rollpersonerna en jättelik rund sal som är insvept i en meterhög dimma. Mot salens väggar står åtta statyer föreställande dvärgkrigare i vackra rustningar. Man förstår att statyerna är tänkta att ge ett heroiskt porträtt av dvärgarna men med sina tomma blicker ger de istället ett kusligt intryck. Varje gång rollpersonerna står med ryggen mot en staty kan de i ögonvrån urskilja att statyn verkar röra på sig. Vänder de blicken är dock statyn återigen solid som berget.

I salens mitt finns ett podium på vilket det står på dvärgiska (futhark) med lysande bokstäver:

Om en känner mig finns jag inte. Om två känner mig finns jag.
Om fler än två känner mig så upphör jag att existera. Vem är jag?

Detta är naturligtvis en gåta och svaret är: Hemligheten.
Uttalar rollpersonerna svaret förändras texten och visar en ny gåta:

Glittrar som ädelsten, högljödd som åska, aldrig stilla, alltid i brådska. Vem är jag?

Svaret på denna gåta är: Vattenfallet.
Om rollpersonernana gissar rätt förändras texten återigen till den sista gåtan som lyder:

Jag föddes ur berget, och växte upp i elden, min far gav mig min av ödet bestämda skepnad, jag blev slagen lika många gånger som det antal slag en människas hjärta på ett år slår, detta härdade min styrka, och nu jag lämnar rött i mina spår. Vem är jag?

Svaret på denna gåta är: Svärdet.
Gissar rollpersonerna rätt även denna gång hör de ett litet klick från taket och guldrunan till anfaderstrappan (se femte mötet) ramlar ner på podiet.

Skulle rollpersonerna gissa fel på någon av gåtorna kommer de åtta statyerna att börja röra på sig och få liv. De griper sina vapen och går omedelbart till attack mot rollpersonerna. Vill rollpersonerna ta sig ner igen måste de återigen använda döskalleringen på samma sätt som tidigare men denna gång kommer hissen att ta dem neråt.

Guldrunan
Denna runa är stor som en öppen hand och tillverkad i guld. Placeras runan på sin plats i anfaderstrappa kommer den att öppna en dold dörr.

Stenstatyer (8 st)

Stenstatyerna kan inte tala eller resoneras med. Deras största svaghet är att de är lågsamma och detta bör rollpersonerna utnyttja till sin fördel.

Hemvist: Gåtornas sal.
Storlek: Mansvarelse.
Skräckfaktor: 1T5.
Förflyttning: L5.
Naturligt skydd: Stenkropp, RV 8.
Kroppspoäng: 32.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	16
Höger arm	3-4	16
Vänster arm	5-6	16
Bröstkorg	7-11	32
Mage	12-14	22
Höger ben	15-17	22
Vänster ben	18-20	22

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Ovig (smi -2).
Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 10 (Kampvana, Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen), sköldbärare).
Förmågor: Mörkersyn, Immun mot eld och köld.
Holmgång: 10 stridspoäng, 1T5+4.
Beväpnad strid:
15 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Stridshammare 1T10 (ÖP 9-10) +4.
Medelstor sköld (brytvärde 15).
Utrustning: Ingen.

TIONDE MÖTET:
TRÄLARNA

Rollpersonerna har precis vandrat in i en större sal när de plötsligt stöter på en liten grupp människor. Om rollpersonerna pratar med människorna (som är tio till antalet) får de snabbt reda på att de alla var trälar hos dvärgarna och arbetade med att rengöra deras ugnar. Alla trälar hostar förfärligt av den sot som de fått ner i lungorna och är illa medtagna. Många av dem har märken och ärr efter stora brännskador, främst på armar och ben och ingen av dem har något hår kvar. Trälarnas talan förs av Aldrik, en enögd träl som också kan berätta om deras flykt och hur de irrade sig ner i Fradkov. Om rollpersonerna övernattar med trälarna så bevittnar de hur en av dem dör och de andra genast kastar sig över denne och äter upp vad de kan komma åt.

Trälarna är så medtagna av flykten att de knappt har några krafter kvar. Allt de vill är att hitta ut ur berget så att de kan återvända till sina hemländer. Om rollpersonerna lovar att ta dem till friheten så följer de snällt och lydigt med dem vart de än leder dem.

Om rollpersonerna ger trälarna mat kommer de snabbt att få tillbaka sina krafter. Så snabbt att de planerar att överfalla rollpersonerna och plundra dem för att få mer. Aldrik är ledaren för detta överfall.

Aldrik och trälarna (10 st)
Trälarna kommer ursprungligen från hela norra Trudvang. Från Fjal i väst till Vildland i öst.

Ras: Människor. **Urstam:** Humanjos.
Hemvist: Ingen. **Ålder:** 20-40 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L10. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 12 (24)*.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	6 (12)
Höger arm	3-4	6 (12)
Vänster arm	5-6	6 (12)
Bröstkorg	7-11	12 (24)
Mage	12-14	8 (16)
Höger ben	15-17	8 (16)
Vänster ben	18-20	8 (16)

Exceptionella karaktärsdrag: Stark (sty +1), Obehaglig (kar -1).
Färdigheter (fördjupningar): Språk (Futhark) FV 8, Språk** (Röna/Vrok) FV 12 (Väströna/Nordvrok), Strid FV 8 (Holmgång).
Holmgång: 13 stridspoäng, 1T5+1.
Beväpnad strid:
8 stridspoäng.
Utrustning: Ingen.

*Trälarna har normalt 24 kroppspoäng men behandlingen de fått av dvärgarna har reducerat den till 12.

**Beroende från vilket hemland de kommer ifrån.

ELFTE MÖTET:

DÅRSKAPENS GRUVOR

Från att ha vandrat i breda korridorer som bärs upp av vackra pelare snubblar ni nu fram över sten och gropar i golvet. Den korridor ni nu vandrat in i saknar all den elegans och hantverkskunnande som dvärgarna är kända för. Ni förstår när ni passerar några rostiga hackor och några övergivna gruvvagnar att ni är på väg mot en av Fradkovs många gruvor. Dock blir ni illa till mods när ni hittar färsk blodspillan. På väggarna har någon hängt upp benknotor och döskallar från dvärgar, troll och vättar. Ett dovt rasslande avslöjar att gruvorna är allt annat än övergivna. Det finns tre ingångar in i gruvan.

När logedraken Logrgap attackerade Fradkov höll en tapper grupp krigare stånd mot denne mycket längre än någon trodde var möjligt. Krigarna var många i antalet och deras ledare var den karismatiske Goddir Morgonstjärna. Till slut var dock gruppen så decimerad att de tvingades retirera och ta sin tillflykt till några övergivna gruvor. Många av dvärgarna ansåg att logedraken var omöjlig att besegra och de beslutade sig för att lämna Fradkov för att söka lyckan i andra riken. Goddir var förtvivlad över sitt första nederlag och ville inte höra talas om såna dumheter. Fradkov var deras hem och skulle försvaras till vilket pris som helst. Men när utbrytarna inte gav med sig beordrade han alla att stanna kvar med honom i gruvorna i väntan på rätt tillfälle. De flesta av utbrytarna övertalades men några flydde och sågs aldrig till igen.

Allt eftersom månaderna gick och förråden tömdes på mat började allt fler tycka att det var dårskap att stanna kvar i det förlorade riket. Goddir hade dock blivit allt mer galen med tiden. Han plågades av minnen och den skuld han kände för att Fradkov fallit. Slutligen fick han en knäpp och lät dräpa alla oliktänkande och förklarade att alla som inte var villiga att kämpa mot logedraken till sista blodsdroppen inte förtjänade att leva. Förrädare var de och förrädarens öde skulle de drabbas av.

Det har nu gått årtionden sedan Goddir och hans dvärgar bosatte sig i gruvorna. De har alla med tiden blivit mer eller mindre galna och lämnar inte längre gruvorna för att bekämpa draken. Goddir styr den decimerade gruppen med järnhand och påstår att han och hans tappra krigare bara inväntar rätt tillfälle att slå till. Vad de inte vet är att Logrgap har lämnar Fradkov med alla stulna skatter för länge sedan. Isolationen har också gjort att Goddir har drabbats av storhetsvansinne. Han anser sig numera vara mer gud än dvärg och att han är den största och mäktigaste krigaren i hela Trudvang. Alla andra varelser (inklusive andra dvärgar) är fega och ynkliga som inte förstår hans storhet och därför bara förtjänar att leva ett liv i träldom eller inte alls. De andra dvärgarna har i sin galenskap accepterar Goddirs gudastatus och tjänar nu honom som om han vore en frälsare som skall leda dem till en ny storhetstid.

Dvärgarna stannar för det mesta i sina gruvor men ibland gör de räder mot andra platser i Fradkov där de stjäl mat, utrustning och allt de tror sig kunna behöva. Under dessa räder tar de ofta med sig fångar tillbaka som antingen sätts i träldom eller som går ett ännu värre öde till mötes. De torteras, mördas och ibland äts de även upp.

Om rollpersonerna kommer i kontakt med de galna dvärgarna kommer de att med ord beordra dem att ge upp och släppa sina vapen. Om de inte omedelbart åtlyds går dvärgarna till hänsynslöst anfall. De struntar i att parera utan satsar allt på att så snabbt som möjligt oskadliggöra rollpersonerna. Om rollpersonerna däremot ger upp kommer de att föras till Goddir där de tvingas ner på knä inför "guden". Därefter följder en rad händelser som bara bekräftar för rollpersonerna att dvärgarna i dessa gruvor är galna. Här följer några exempel på vad rollpersonerna får utstå med under sin fångenskap.

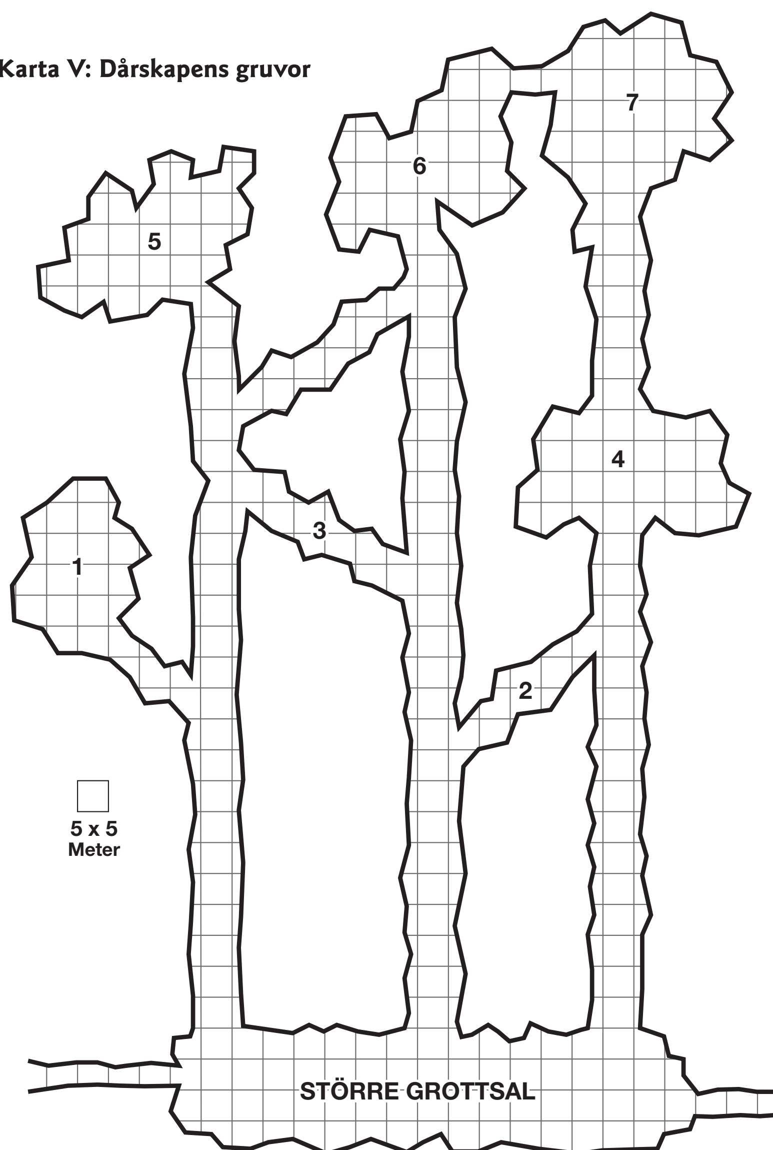
- Rollpersonerna tvingas offra sin skatter till Goddir (de förs till skattkammaren [rum 5]).
- Rollpersonerna tvingas skriva kväden och sånger som berättar om Goddirs storhet och makt.
- Rollpersonerna tvingas att roa Goddir. De får dansa, sjunga, uppföra skådespel med mera.
- Rollpersonerna tvingas att strida mot varandra. Ibland till första blodet, ibland till döden.
- Rollpersonerna torteras. De förlorar 1T3 kroppspoäng i 1T6 kroppsdelar under tortyren.

Under hela fångenskapen är döden överhängande. Rollpersonerna känner att minsta felsteg kan leda till döden och därför är det bäst att fly så fort som möjligt. Hur fångenskapen ser ut får spelledaren bestämma men efter en tid bör ett tillfälle öppna sig för rollpersonerna. De bör antingen komma över sina vapen eller lyckas fly från gruvorna.

Om rollpersonerna har kommit över Bulgakovs halssmycke så har den ingen önskad effekt på Goddir. Han anser att eftersom Bulgakov är död så är hans ord värdelöst. Halssmycket tas dock ifrån rollpersonerna och Goddir börjar använda det som ett tecken på hans status.

1. Matsalen

För länge sedan när gruvorna fortfarande var i drift användes detta rum som förråd. Sedan Goddir tog över gruvorna har rummet använts som matsal. Eftersom dvärgarna under långa perioder svälter används rummet inte så ofta och städas aldrig. På golvet finns det benknotor och torkade blodfläckar från de offer som dvärgarna har kalasat på. Resterna av ett krossat matbord och några pallar går även att finna i rummet. I rummet finns det också tre hungriga dvärgar. Dessa är upptagna med att leta rester bland benknotorna och märker inte att rollpersonerna har kommit in.



2. Galler

Här har dvärgarna satt upp ett galler i korridoren så att inkräktare ska ha svårare att ta sig runt och snoka i deras gruvor. Dvärgarna har knytit fast döskallar och benknotor i gallret för att sätta skräck i alla inkräktare (skräckfaktor 1T5). Gallret går att lyfta upp så att man kan krypa in under. För att lyckas med detta måste någon lyckas med ett Situationsslag Styrka med situationsvärde 6.

3. Fälla

Trots att dvärgarna har blivit galna har de inte förlorat sin förmåga att bygga fällor. Här har dvärgarna konstruerat en spjutfälla med fem väl dolda spjut i taket. Spjuten är fästa vid tyngder och en snubbeltråd finns spänd över korridorens golv. Tråden kan upptäckas med ett lyckat Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Utlöser någon fällan lösgörs spjuten från taket och träffar den som utlöste fällan. Spjuten ger 1T10 (ÖP 8-10) i skada.

4. Tortyrkammaren

Detta stora rum används av de galna dvärgarna som fängelse och tortyrkammare. Rummet är fullt med tortyrredskap och burar och har så vitt man kan se aldrig städats. Blodfläckar och köttslamsor befläckar golvet och lukten är outhärdlig. I en av burarna finns ett dvärgskelett av en stackare som måste ha avlidit av svält. I en annan bur finns en sårad dvärg som fortfarande verkar vara vid liv.

I rummet finns tre galna dvärgar av Goddirs anhang. Om dvärgarna besegras kan rollpersonerna befria den inspärrade dvärgen. Denne gamle dvärg presenterar sig som Ykkir, stenslipare från Dvulgord. Ykkir är mycket svårt skadad och om rollpersonerna vill rädda hans liv måste de lyckas med Läkekonstslag (fördjupningen Sårvård ger +3). Efter att Ykkir fått vård piggnar han till och berättar att han tillhörde en expedition av dvärgar som skulle undersöka om Fradkov fortfarande är en farlig plats eller om tiden är inne för att åter bosätta sig i det gamla riket. Dock stötte expedition på en grupp av Goddirs dvärgar. Glada att träffa sedan länge försvunna bröder gick expeditionen dvärgarna till mötes med öppna armar. De möttes dock med dragna vapen och alla expeditionens medlemmar utom Ykkir dräptes. Ykkir släpades tillbaka till gruvorna och har skoningslöst torterats sedan den dagen.

Ykkir vet mycket om Fradkovs historia och att man behöver runnycklar för att ta sig ut ur riket. Han vet inte mycket om mahurgringen mer än dess existens och han vet inte var den finns. All information från Ykkir kommer dock med ett pris. Rollpersonerna måste lova att ta med honom om de lyckas öppna porten till Okrug. Ykkir är trött och utsvulten och väntar hellre i Azahildrims pelarsal på rollpersonerna än följer med dem på äventyr. Om rollpersonerna verkligen vill ha med honom så kan han övertalas att följa med.

5. Skattkammare

I sin galenskap har Goddir planer på att bygga upp Fradkov och att sätta sig på tronen som riket nya gudathuun. Därför har han börjat samla på skatter som han förvarar i tre kistor. Att den ihopsamlade skatten är minst sagt oansenlig är inget som Goddir lagt märke till. Istället är han vanvettigt rädd om sina älskade rikedomar att han alltid låter dem vaktas av åtta dvärgkrigare. Skatten i kistorna består av 3 guldmynt, 12 silvermynt, 32 kopparmynt och fyra föremål (slå på fyndtabellen). Dessutom förvaras eventuella skatter som tagits från rollpersonerna i kistorna.

6. Sovsal och förråd

Det är i detta rum som dvärgarna sover. De tycks inte ha någon ordning på sovplatserna utan de verkar ligga huller om buller. Rummet tjänar också som förråd med massor av föremål och lådor utspridda i rummet. All denna oordning har orsakat stor osämja och då och då händer det att dvärgar mördats av sina kamrater mitt i natten. Två såna lik finns i rummet. Liken har ruttnat och för att inte vara i vägen har de släpats till rummet kanter för att inte vara i vägen. I rummet finns det tio dvärgar varav hälften sover. Alla föremål i rummet är gamla, ovårdade och slitna. Om något är användbart för rollpersonerna är upp till spelledaren att avgöra.



7. Goddirs tronsal

Goddir har försökt ge sitt rum intrycket att vara en mäktig tronsal men han har inte lyckats särskilt bra. Rummet kan faktiskt kallas en parodi då den bara utsmyckas av illa huggna träfigurer och tronen är en ranglig stol placerat på ett bord. Tronsalen är full med smuts och skräp och längs taket har man hängt upp döskallar och ben som groteska troféer. Goddir tycker dock att tronsalen är imponerande och brukar sitta på sin tron insvept i en trasig gardin som han tror är en ståtlig kungamantel. I rummet brukar Goddir hålla hov tillsammans med 14 av hans mest trogna undersåtar. Två tillfångatagna vättar finns också i rummet och tjänstgör som trälar. Goddir har en falsk runnyckel i sitt bälte som är väl synlig för rollpersonerna.



Goddir Morgonstjärna

Goddir är borjornikkadvärg som tappat vettet. Han tror att han är Bojorns son och därför hans jämlike. Vansinnet är det enda som driver honom framåt.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Dårskapens gruvor. **Ålder:** 108 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L7. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 32.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	16
Höger arm	3-4	16
Vänster arm	5-6	16
Bröstkorg	7-11	32
Mage	12-14	22
Höger ben	15-17	22
Vänster ben	18-20	22

Exceptionella karaktärsdrag: Stark (sty +1), Beslutsam (psy +1), Obehaglig (kar -1).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 12, Rörlighet FV 8, Språk (Futhark) FV 10 (Tharkba), Strid FV 12 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare [enhandsfattade yxor]), Sköldbärare, Rustningsbärare).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 12 stridspoäng, 1T5+1.
Beväpnad strid:
22 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade yxor.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Stridsyxa 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Medelstor sköld (brytvärde 15).
Utrustning: Fjällpansar (RV 7), falsk runnyckel.

Galna dvärgkrigare (38 st)

En gång i tiden svor dessa krigare sin lojalitet till Goddir. De har med tiden blivit galna och tagit Goddir som sin gudathuun och hans ord är lag.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Dårskapens gruvor. **Ålder:** 90-110 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L7. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 28.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	14
Höger arm	3-4	14
Vänster arm	5-6	14
Bröstkorg	7-11	28
Mage	12-14	19
Höger ben	15-17	19
Vänster ben	18-20	19

Exceptionella karaktärsdrag: Stark (sty +1), Härdad (fys +1), Motbjudande (kar -2).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 6, Rörlighet FV 6, Språk (Futhark) FV 10 (Tharkba), Strid FV 10 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare [enhandsfattade krossvapen]), Sköldbärare).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 10 stridspoäng, 1T5+1.
Beväpnad strid:
20 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Stridshammare 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Medelstor sköld (brytvärde 15).
Utrustning: Härdat läder (RV 3).

Ykkir

Ykkir tillhörde en expedition som skulle undersöka om Fradkov åter kunde bosättas. Han har stor kunskap om fortifikationsarbeten och skulle bedömma hur man snabbast kunde återuppbyggda det förstörda riket. Under sin fångenskap har Goddir inte lyckas knäcka Ykkir vilket retar honom oerhört.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Dvulgord. **Ålder:** 56 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L7. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 10 (32)*.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	5 (16)
Höger arm	3-4	5 (16)
Vänster arm	5-6	5 (16)
Bröstkorg	7-11	10 (32)
Mage	12-14	7 (22)
Höger ben	15-17	7 (22)
Vänster ben	18-20	7 (22)

Exceptionella karaktärsdrag: Tålig (fys +2), Viljestark (psy +4) Tvivlare (spi -1).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 12, Hantverk (Sten) FV 14 (Fortifikation), Rörlighet FV 8, Kulturkännedom (Dvärgar i Tvologoya) FV 12 (Historia, Legender och myter), Språk (Futhark) FV 12 (Tharkba), Strid FV 12 (Kampvana, Vapenbärare [enhandsfattade yxor]), Sköldbärare).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 12 stridspoäng, 1T5.
Beväpnad strid:
17 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade yxor.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
Utrustning: Ingen.

*Ykkir har normalt 32 kroppspoäng men behandlingen han fått av dvärgarna har reducerat den till 10.

TOLFTE MÖTET:
DEN GLITTRANDE SJÖN

Ni kommer in i en glittrande sal som till stora delar består av en stor sjö med klart vatten. Salen lyses upp av ett förtrollande sken som verkar pulsera från en liten ö i mitten av sjön. På ön verkar det finnas något som liknar ett äppleträd.

Rollpersonerna har kommit till den glittrande sjön. Själva salen är en stor naturlig grotta som bildades en gång i forntiden. I sjön lever en kritvit sjöorm som nästan är omöjlig att upptäcka. För att se var sjöormen befinner sig måste någon av rollpersonerna lyckas med ett extremt svårt (-10) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

För något år sedan hittade Yurial Stenhjarta till sjön och försökte ta sig till ön i mitten av sjön. Den nyfikne sjöormen simmade då fram och erbjöd sina tjänster till dvärgen. Yurial missförstod sjöormens invit och trodde att erbjudandet var ett lömskt knep för att lura ner honom i vattnet. Istället tog Yurial fram en stor krok och högg in den i sidan på sjöormen som vrålade till av smärta. I blint självförsvar bet sjöormen av Yurials vänsterhand och svalde den med mahurgringen och allt innan den lyckades fly ner i den djupa sjön. Svårt skadad fördes Yurial bort från sjön av sitt livgarde och han har aldrig återvänt.

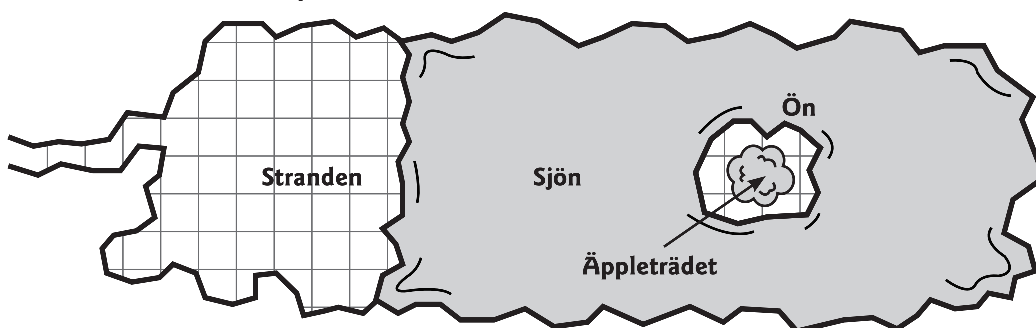
Sjöormen märkte genast att den svalt något ont och olämpligt. Därför tömde den sin mage på innehåll och mahurgringen sjönk ner till botten som en sten. Väl på botten dröjde det inte länge innan äppleträdets (som växer på ön) rötter hade slingrat sig in i ringen och drabbades av dess mörker.

Sjön
Sjön som rollpersonerna har framför sig är cirka 50x100 meter stor. Vattnet är kristallklart och skulle någon dricka ifrån det märker denne att vattnet smakar gott och är kraftgivande. Halv ranson av sjöns vatten räcker för att klara av det dagliga behovet.

När rollpersonerna närmar sig strandkanten kommer sjöormen snabbt som blixten att simma upp på land och lägga sig i en halvcirkel runt dem. Sedan gör sjöormen ingenting men rollpersonerna kan se den stora kroken som sitter fast i sidan. Sjöormen vill att rollpersonerna ska ta bort kroken men eftersom den inte kan tala försöker den istället få rollpersonerna att förstå genom att visa den. Om rollpersonerna missförstår sjöormen och attackerar den kommer den att slå tillbaka i två stridsronder innan den åter flyr ner i vattnet. Därefter kommer den att vakta ön och göra allt i sin makt för att hindra rollpersonerna från att nå den.

Färden till ön
Om rollpersonerna däremot förstår sjöormen och tar bort kroken (något som inte görs utan en hel del smärta för sjöormen) så kommer den att bli mycket tacksam. Om rollpersonerna vill ta sig till ön så kommer sjöormen att låta dem få hoppa upp på dess rygg. Sedan väntar en guppig färd medan sjöormen simmar över till ön med rollpersonerna kämpande för att hålla sig fast.

Karta VI: Den Glittrande Sjön





När rollpersonerna närmar sig ön kommer de att se någon som glänser på botten av sjön. Det är mahurgringen. Om rollpersonerna vill undersöka vad det är som glänser måste de själva simma ner (åtta meter). Någon hjälp från sjöormen går inte att få eftersom den skyr ringen som pesten och håller sig borta från den. För att få loss ringen från rötterna måste rollpersonerna lyckas med två väldigt svåra (-5) Stridsslag eftersom den är under vatten. Mahurgringen finns utförligt beskriven på sidan 8.

Ön

Ön som rollpersonerna kan se är cirka 50 meter ut från stranden. På ön växer ett äppleträd. Tyvärr har trädets rötter slingrat sig in i mahurgringen och därför blivit förgiftat med bergets mörka sida. Från äppleträdet grenar hänger sammanlagt 12 äpplen som skiner med ett lockande sken. Äpplena ser goda och saftiga ut men vad rollpersonerna inte vet är att de riskerar att förgiftas om de äter dessa frukter.

Mahurgäpple
Typ: Förändrande. **Styrka:** 3. **Utseende:** Stora, mogna, gyllene äpplen.
Beredning: Ingen. **Intagning:** Ätes. **Varaktighet:** 24 timmar.
Effekt: Äter någon ett mahurgäpple kommer denne inom en timme att bli förbittrad och drabbas av mörka tankar. Den förgiftade tror att alla (även sina närmsta vänner) ljuger och ingår i en jättelik konspiration som går ut på att mörda den förgiftade.
Lindrig verkan: Den förgiftade blir sur och bitter och svår att samarbeta med.
Måttlig verkan: Den förgiftade blir lättretlig och börjar bråka över minsta liten sak.
Ansenlig verkan: Den förgiftade tror att konspiratörerna närmar sig slutskedet av sin plan. Den drabbade kan inte sova och lämnar aldrig ifrån sig sina vapen.
Fullständig verkan: Den förgiftade blir helt paranoid och kommer omedelbart att försöka fly. Alla som är i vägen eller försöker hindra den förgiftade att fly anfalls.

Sjöorm
I Trudvangs sjöar och hav lever det många olika sorters sjöormar. Den som figurerar i detta äventyr är en underjordisk variant som har kritvita fjäll med fenor av silver. Den livnär sig på fisk och krabbor som finns runt omkring i de underjordiska sjöarna.Sjöormen är dock en fredlig varelse som inte kommer att anfalla rollpersonerna om den inte först blir provocerad.

Ras: Sjöorm. **Urstam:** Drakjord.
Hemvist: Den glittrande sjön. **Ålder:** 48 år.
Storlek: Längre än en skeppsmast är hög (3ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L15, S25.
Naturligt skydd: Fjäll, RV 2.
Kroppspoäng: 55.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-5	28
Framkropp	6-9	37
Mittkropp	10-14	37
Bakkropp	15-18	37
Svans	19-20	28

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Skarpsinnig (int +4).
Färdigheter: Strid FV 11.
Fördjupningar: Naturlig strid (stridspoäng, nivå III), Bett (antal handlingar, nivå III), skada (nivå IV).
Förmågor: Kramattack.

Naturlig strid: 26 stridspoäng
(att fördelas under 2 spelrundor).
Alt 1: Bett FV 15, Bett FV 11.
Alt 2: Bett FV 10, Bett FV 10, Bett FV 6.
Alt 3: Kramattack FV 11.
Skada bett 1T10 (ÖP 9-10) +4.

Kramattack: Lyckas en sjöorm slingra sig om sitt offer har den fångats i ormens kraftiga grepp och kan endast bryta sig fri genom att lyckas med en parering (kolla fasthållning). Misslyckas offret med sin parering kommer varje nytt försöks färdighetsvärde att parera kramningen att minska med 3. För varje extra person som hjälper till med att bända loss den fångade offret modifieras färdighetsslaget med +1. Har den hjälpande personen exeptionella karaktärsdraget styrka läggs även bonusen från styrkan till på färdighetsslaget. Varje spelrunda som ormen spenderar på att krama sitt offer kan ormen inte göra något annat. Offret får varje spelrunda lika mycket skada som ormen har i skademodifikation i 1T3 kroppsdelar. Ormen får varje spelrunda välja att i stället för att fortsätta krama sitt offer försöka bita det eller en annan motståndare. När detta sker har det fasthållna offret +-0 på att lyckas med en parering för fasthållningen. Färdighetsvärde för att lyckas slingra sig kring ett offer är lika med färdighetsvärde i färdigheten Strid.



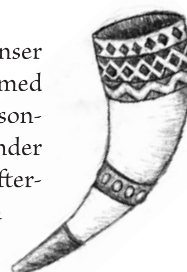
TRETTONDE MÖTET:
DEN ENSAMMA VÄTTEN

Ni har gått länge och era ben känns tunga och klumpiga. Med tunga steg går ni uppför en trappa men hejdas när ni kommit till det översta trappsteget. Vad är det för en liten figur som sitter i en skräddarställning på golvet?

I en liten cirkelrund kammare där tio karlar knappt skulle få plats sitter en vätte på resterna av en staty med ett horn i sitt knä. Vätten heter Ratokk och är en gammelsmed, en av de heliga gestalterna bland vättarna. Ratokk är mycket öppen och berättar mer än en gång om sitt liv. Han berättar att han en gång i tiden lovades evigt liv av en av gudarna om han lyckades stjäla Bulgakovs horn från dvärgarna i Fradkov. Guden menade att om dvärgarna saknade sitt horn kunde de inte längre smälta de sanna gudarna (metallerna) till ogudagestalter varpå gudens barn skulle vara bortom all fara. Ratokk lyckades med sin stöld och vann sin odödlighet men till vilket pris. Utan hornet föll Fradkov när Logrgap anföll. De dvärgar som inte dräptes flydde och stora delar av dvärgriket raserades eller murades igen. Ratokk kunde inte hitta ut utan spärrades också in i riket.

Många år har nu gått sedan Fradkovs fall och vätten känner en stor skuld till det som inträffat. Han vet inte vilken roll han har spelat men han är övertygad om att han är den direkta orsaken till att dvärgriket föll. Ångesten har varit lång och svår för Ratokk och han kommer att tro att rollpersonerna är hämnare utsända av dvärgarnas andar. Ratokk kommer att huka sig för rollpersonerna och bekänna sina synder och be dem ge honom ett rättvist straff. Hur Ratokk sedan reagerar beror på vad rollpersonerna gör. Dräper de honom kommer livets bojor äntligen att befria Ratokks själ. Misshandlar de vätten anser han att han har fått ett rättvist straff och håller det inte mot rollpersonerna. Är rollpersonerna vänliga eller låter Ratokk gå kommer vätten att bli förnärmad. Ska han inte straffas för det brott han har begått? Spelledaren bör betänka att Ratokk inte är självmordsbenägen utan vill leva och komma ut från Fradkov med livet i behåll.

Om rollpersonerna ber Ratokk om hornet vägrar han att överlämna det då vätten anser att det är hans börda att bära. Däremot kan rollpersonerna beordra Ratokk att följa med dem. Ratokk kommer i detta fall att självmant ta på sig rollen som spanare åt rollpersonerna. Han springer hela tiden före rollpersonerna och varnar dem för eventuella fiender som dyker upp. Dock kan det hända att vätten leder rollpersonerna på villovägar eftersom han inte riktigt vet var de ska. Ratokk kommer också att blåsa i Bulgakovs horn i Stenhinjens sal (se fjärde mötet: Stenhinjen) om rollpersonerna ber om det.



Ratokk
Ångestfylld vätte som genom att stjäla Bulgakovs horn har vunnit odödlighet.

Ras: Vätte. **Urstam:** Bastjurs. **Hemvist:** Fradkov.
Ålder: 95 år. **Storlek:** Knähög (1/3)*.
Skräckfaktor: Ingen. **Förflyttning:** L6.
Naturligt skydd: Inget.
Kroppspoäng: 12.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	6
Höger arm	3-4	6
Vänster arm	5-6	6
Bröstkorg	7-11	12
Mage	12-14	8
Höger ben	15-17	8
Vänster ben	18-20	8

Exceptionella karaktärsdrag: Jotunstyrka (sty +8), Orörlig (smi -4), Korkad (int -2).
Färdigheter (fördjupningar): Hantverk Metall FV 13 (Avbildning, Vapensmide [Reparation och Tillverkning]), Rörlighet FV 6, Språk (Futhark) FV 11 (Basjumal), Språk (Vrok) FV 7, Strid FV 4.
Förmågor: Mörkersyn, Odödlighet.
Holmgång: 4 stridspoäng, skada 1.
Beväpnad strid:
4 stridspoäng.
Utrustning: Bulgakovs horn, slitna kläder.

* Mansstora varelser kommer i strid med Ratokk träffar 1T3 kroppsdelar.

FJORTONDE MÖTET:

BULLERBORKS HÅLA

Efter att ha viftat gammalt spindelväv ur ansiktet samtidigt som ni tagit er igenom en smal korridor upptäcker ni hur korridoren börjar slutta nedåt. Efter att ha följt korridorens sluttning flera hundratals meter upphör korridoren plötsligt att leda framåt. Framför er finns istället ett stort, rektangulärt schackt som leder rakt ner i marken. Schacktet är så pass djupt att ingen botten kan skönjas men ni tycker er ändå höra ett dovt, rosslande ljud därifrån.

Ljudet kommer från muspeljotn Bullerbork som sover på schacktets botten. Där nere finns mystiska tunnlar som inte är grävda av dvärgarnas hackor utan som har funnits där i tusentals år innan vare sig dvärgar eller andra varelser satte sin fot under berget. Dvärgarna upptäckte dessa gångar av en ren slump och i dessa gångar fann de även muspeljotn Bullerbork. Hur han kommit dit vet ingen och själv har han glömt, men han är i grund och botten en vänligt sinnad muspeljotn som trivs bäst när han sover och äter. Då dvärgarna fann dessa okända tunnlar hotfulla försedde de Bullerbork med mat i utbyte mot att han vaktade tunnlarna med sitt liv, ett erbjudande som Bullerbork gärna tackade ja till. Nu på senare tid har Bullerbork dock blivit helt utsvulten och är på rätt dåligt humör när rollpersonerna anländer. Han har därför i tankarna att äta upp dem och om rollpersonerna försöker väcka honom och skapa en dialog försöker han lura ner dem ner i schacktet genom att säga saker som:

Kan ni inte komma lite närmare, jar hör då dååååligt.

Bullerbork är dock riktigt dålig på att ljuga och rollpersonerna kan genomskåda hans planer genom ett situationsslag Intelligens (situationsvärde 15). Går rollpersonerna mot all förmodan på Bullerborks lögner och klättrar ner i schaktet (vilket är 30 meter djupt) kommer han att attackera rollpersonerna och försöka sluka dem. Påpekar rollpersonerna däremot att Bullerbork ljuger blir han ångerfull och beklagar sig över hur hungrig han är. Han säger att om rollpersonerna ger honom sex tunnelsvin att äta så ska han hjälpa dem. Om rollpersonerna nedgör sex tunnelsvin och slänger ner dem i schaktet slukar Bullerbork dessa i ett nafs och när han slickat sig om fingarna och klappat sig på magen kastar han upp ett stenklot till rollpersonerna. Stenklotet är en "stig" som leder till Borgaschaktet. Släpper man ner klotet på marken börjar det att rulla i riktning mot schaktet. Klotet kan inte ta sig upp för trappor men stannar vid foten av dessa om de skulle stöta på en.

Bullerbork

Bullerbork är Dunderbraks broder. Han gick ner i gångarna under Fradkov för över 150 år sedan i sitt sökande efter Sotehamn. Bullerbork har tappat bort sin hacka och är mycket deprimerad över det.

Ras: Muspeljotn. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Berg, högland och grottor.
Vanlighet: Mycket sällsynt. **Ålder:** 407 år.
Storlek: Hög som en helgedom (4 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 9-10).
Förflyttning: L22.
Naturligt skydd: Stenhud, RV 6.
Kroppspoäng: 140.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	70
Höger arm	3-4	70
Vänster arm	5-6	70
Bröstkorg	7-11	140
Mage	12-14	93
Höger ben	15-17	93
Vänster ben	18-20	93

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Motståndskraftig (fys +4).
Färdigheter (fördjupningar): Rörlighet FV 3, Språk (Futhark) FV 13 (Bastjumal), Strid FV 7 (Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana), Upptäcka grotta FV 18.
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 17 stridspoäng, 1T10 (ÖP 10) +6.
Alt1: Holmgång FV 13, Holmgång FV 5.
Skada holmgång 1T10 (ÖP 9-10) +6.
Beväpnad strid:
12 stridspoäng.
Utrustning: En stig i form av ett klot.

FEMTONDE MÖTET:
PETZKATEMPLET

Rollpersonerna har kommit till en större sal med en gigantisk avgrund. Över avgrunden finns en fem meter bred stenbro. Undersöker man bron upptäcker man att den står på ett stort antal pelare som försvinner ner i det mörka djupet. Bron är 300 meter lång så rollpersonerna har en rejäl vandring framför sig innan de är på andra sidan. När rollpersonerna kommer över till andra sidan kan de se fasaden av en byggnad som är uthuggen ur själva berget. De kan se en stor ingång utan dörr och en balkong som är fem meter ovanför porten. Rollpersonerna har kommit till Petzkatemplet där Petzkasekten håller till.

Petzkasekten

Ingen vet varför vissa dvärgar förkastar sina gudar och börjar tillbe den mörka entitet som kallas Petzka - Mörkret. Vad man vet är att riket Petzin är sektens tillhåll men ibland samlas förmörkade bröder på platser där de mörka vitnerna flödar starkt. Petzkatemplet är en sådan plats. Här har nio petzkadyrkare samlats för att tillbe mörkret. Med jämna mellanrum brukar dyrkarna offra till den jortmal som lever under templet. Att bli slukad av den enorma masken anses vara den högsta formen av offer då man förpassas till det eviga mörkret i jortmalens mage. Det sägs att den som slukas kommer att leva i tusen år och lära sig mörkrets alla hemligheter.

Petzkasekten leds av Rada, en gammal dvärgthul som förlorade sin tro på de gamla gudarna och fann kraften i mörkret. De andra dyrkarna ser Rada som sin ledare även om sekten inte har någon egentlig organisation. De hålls bara samman av den gemensamma tanken att mörkret är befriaren från livets jordiska kedjor.

Petzkadyrkarna är till en början inte fientliga mot rollpersonerna. De är villiga att samtala med rollpersonerna om de inte bryter mot deras regler. Den enda regel de egentligen har är att inget ljus får föras in i templet. Skulle någon bryta mot detta tabu kommer dyrkarna att försöka oskadliggöra rollpersonerna. De kommer också att ilskna till ifall de finner rollpersonerna smygande i deras tempel.

Om rollpersonerna berättar att de är på jakt efter föremål kan det tänkas att Rada är villig att bedriva byteshandel. Dyrkarna har följande värdefulla föremål:



- Två runnycklar (den ena en falsk kopia).
- Svart kirovmurgla.
- En kubformad svart sten (en stig som leder till lavakammaren).
- Mat (10 dagars proviant)
- 50 guldtackor.

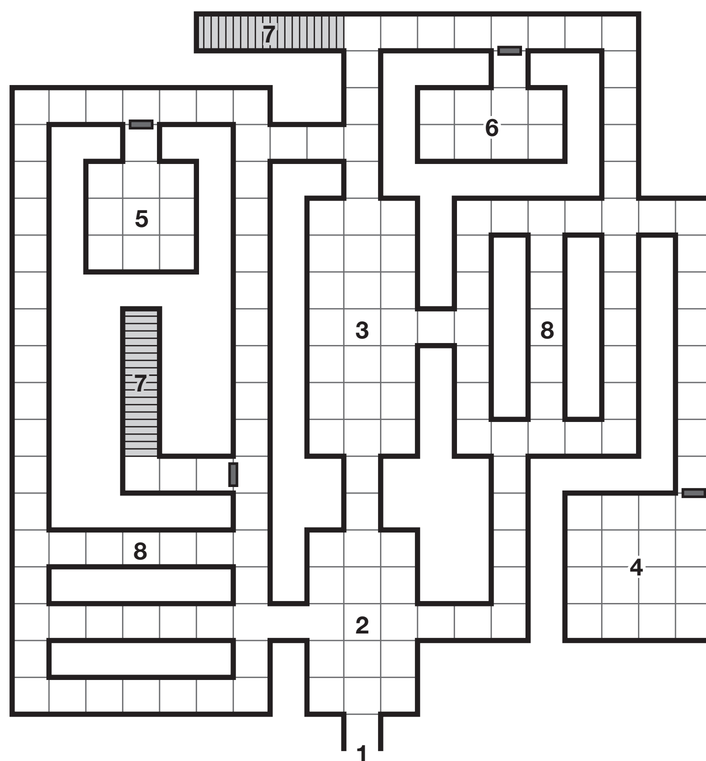
Dessa är Rada villiga att byta mot tillfångatagna varelser som rollpersonerna förser dem med. För varje varelse (måste vara intelligent) som rollpersonerna förser dyrkarna med får de ett föremål. I detta fall räknas vättar som en halv varelse.

Om rollpersonerna har hittat ett halsband med Petzkasektens heliga symbol (en svart eld) och visar upp den för dyrkarna kommer de att agera litet olika beroende på vem som visar upp symbolen. Är rollpersonen en dvärg kommer dyrkarna att tro denne har kommit till Petzkatemplet för att tillbe mörkret. Dvärgen välkomnas och dyrkarna behandlar denne som en broder. Visar däremot en rollperson som är av en annan ras än dvärg upp symbolen tror dyrkarna att rollpersonerna har kommit över symbolen genom att dräpa någon av deras bröder (vilket de kanske har). Dyrkarna kommer då att samla sig (alla nio) och gå till attack för att oskadliggöra de hundar som har dräpt deras mörka bröder.

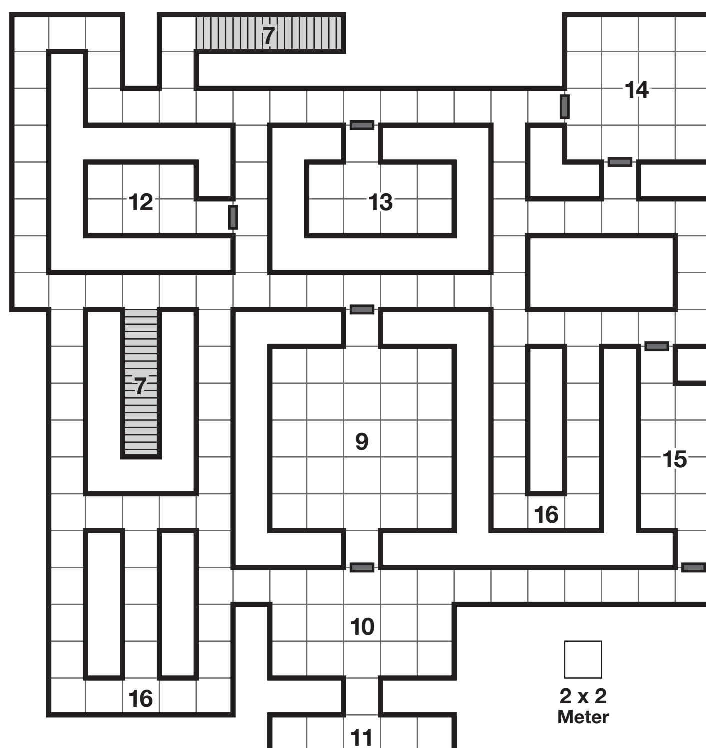
Om rollpersonerna har kommit över Bulgakovs halssmycke så har den ingen önskad effekt på Petzkadyrkarna. Ingen av dem känner till halsbandet eller träffade någonsin Bulgakov personligen. Dock är Rada villig att byta sin falska runyckel mot smycket.

Karta VII: Petzkatemplet

Bottenvåningen



Övervåningen



Templet
Det är 50% chans (1-10 på 1T20) att någon av dyrkarna har sett rollpersonerna närma sig templet. I så fall möts de vid porten av Rada och fyra andra dyrkare. Om de inte har upptäckts så står porten tom och öde. Beskrivningarna nedan förutsätter att rollpersonerna smyger in i templet.

1. Porten
En smal diamantformad ingång som leder in i templet. På utsidan av porten finns det runor av en typ som rollpersonerna aldrig har sett tidigare. Ovanför porten finns en balkong (rum 11). Har rollpersonerna tillgång till en änterhake med rep kan de kasta upp den på balkongen och ta sig in den vägen.

2. Ankomsthall
Ankomsthallen är en stort rektangulärt rum med slitna gobelänger längs väggarna. Bakom en av gobelängerna hänger en dold tavla. Tavlan föreställer en vacker naken kvinna (människa) som upp till naveln står vatten. Vem som målade tavlan och vad den gör i Petzkatemplet är det ingen som vet.

3. Offerplatsen
Ni kan höra ljudet från en trumma som någon med en olyckbådande takt slår på. Likaså kan ni känna att stanken från förruttnelse ökar och ni förstår att rummet ni är på väg in i är hemvist för en uråldrig ondska.

Detta rum används av petzkadyrkarna som offerplats. Mitt i rummet finns ett stort cirkelrunt hål som är 100 meter djupt. På botten av hålet bor jortmalen som petzkasekten dyrkar. Från hålet väller en stank av död och förruttelse upp som får de som inte är vana att vilja kasta upp.

När rollpersonerna kommer in i rummet håller Rada och fyra andra dyrkare på med en offerceremoni. En av dyrkarna slår på en trumma medan de övriga mässar om mörkret storhet och härlighet. Om rollpersonerna inte avbryter den hädiska ceremonin kommer den att avslutats tvärt med att en tillfångatagen träl puttas ner i hålet och skrikande försvinner ner i mörkret.

Trälen som ska offras kallas Svarte. Han kan berätta att han har en vän som kallas Kol som finns i en fängelsehåla någonstans i templet. Han insisterar på att rollpersonerna ska rädda Kol innan de lämnar templet. Svarte vet inte mycket om templet men kan berätta vad det är för en varelse som bor på botten av hålet. Svarte har samma värden som övriga trälar (se sidan 38).

4. Dyrkarnas sovrum
I detta stora rum sover dyrkarna. Åtta alkover har huggts ut i väggarna där varje dyrkare har sin sovplats. Dessutom finns det två kistor i rummet som innehåller en äkta runnyckel och 1T6 fynd. Slå på fyndtabellen. En högt snarkande dyrkare ligger i sin alkov och sover.

5. Fängelsehåla
I detta rum förvarar dyrkarna sina tilltänkta offer. Rummet är låst och Rada är den enda som har nyckeln. Dörren kan dyrkas upp med färdigheten Lönndom (fördjupningen Låsdyrkning ger +3). I rummet finns en tillfångatagen träl som kallas Kol. Kol vet inte mycket om varför han har tillfångatagits men han blir mycket tacksam om rollpersonerna befriar honom. Kol kommer att vilja följa med rollpersonerna eftersom han anser att det är hans enda chans att levande ta sig ut ur Fradkov. Kol har samma värden som övriga trälar (se sidan 38).

6. Förråd
Detta rum används av dyrkarna som förråd. I rummet finns det proviant för 30 dagar, diverse gamla kläder i en hög och 1T3 fynd. Slå på fyndtabellen.

7. Trappa
En tio meter hög trappa som förbinder bottenvåningen med övervåningen.



8. Fallucka
En väl dold fallucka. För att upptäcka falluckan måste man lyckas med ett Lönndomsslag (Finna dolda ting ger +3). Falluckan ger vika om en vikt på över 50 kg ställer sig på den. Den som faller tar 1T10 i skada från fallet och landat på 1T3 spjut. Varje spjut ger 1T10 (ÖP 10) i skada.

9. Den svarta eldens sal
När ni stiger in i rummet känner ni hettan från en eld slå emot er. Dock kan ni inte se någon eld utan möts med förvånade blickar av tre dyrkare.

Rollpersonerna har kommit in i den svarta eldens sal. I mitten av salen finns en eldstad där en kolsvart eld brinner. Elden är alltså osynlig om det inte finns något ljuskälla i rummet. Dyrkarna tillber den svarta elden och matar den med bränsle för att hålla den levande. I salens fyra hörn finns det nedsotade statyer av dvärgkrigare som har fått sina huvuden avhuggna. Vid foten av en av dessa statyer finns också en meterhög kolhög.

I rummet finns tre dyrkare som blir mycket förvånade om rollpersonerna stiger in. Deras mässande till den svarta elden upphör direkt och istället börjar de ta fram sin vapen. Om rollpersonerna inte snabbt kan förklara sin närvaro för dyrkarna går de till anfall under vilda stridstjut.

10. Samlingshallen
Detta stora rum används av dyrkarna som samlingsrum. Mitt i rummet finns ett stenbord av marmor och runt bordet finns det sex fåtöljer av tunnelsvinsskinn. På bordet finns ett ställ med tio pipor för rökning och en låda med pipsvamp (12 doser). Varje pipa är ett vackert hantverk och dyrkarna brukar röka pipsvampen tillsammans med den svarta elden som de drar in i sina lungor. Dyrkarna finner detta stärkande men skulle rollpersonerna försöka sig på att röka pipsvamp kommer de att bli sjuka och få -2 på alla handlingar i 3T6 timmar.

11. Balkong
En bred balkong varifrån man har en god utsikt över bron och alla som närmar sig den vägen. I gamla tider brukade olika thuler tala till folket från balkongen och även kasta ut olika gåvor. Det är tio meter till marken från balkongen.

12. Skattkammaren
Dörren till detta rum är låst och endast Rada har nyckeln. Försöker någon att dyrka upp låset måste denne lyckas med ett mycket svårt (-3) Lönndomsslag (fördjupningen Låsdyrkning ger +3). I skattkammaren förvaras material som ska användas vid tillverkning av olika föremål men eftersom dyrkarna inte har någon vilja att skapa har rummet varit orört i många år. I skattkammaren finns det det fyra högar med tackor. Varje hög innehåller 50 tackor och varje tacka väger 10 kg. De fyra högarna består av stål, koppar, bly och guld. Guldet är värt en förmögenhet men mycket tungt att bära med sig. Spelledaren avgör hur mycket guld som rollpersonerna kan bära med sig.

13. Radas sovrum
Dörren till Radas sovrum är låst (Rada har nyckeln). Försöker någon att dyrka upp låset måste denne lyckas med ett mycket svårt (-3) Lönndomsslag (fördjupningen Låsdyrkning ger +3). Sovrummet är en spartansk liten kammare. I ett hörn finns en säng av sten med många filtar. På ett skrivbord har Rada en bok där han noga för anteckningar om vilka som offrats till jortmalen. En snabb titt avslöjar att över 100 varelser har offrats av sekten. Brevid skrivbordet finns det två kistor. Den ena är olåst och innehåller kläder av fin kvalité. Den andra kistan är låst (Rada har nyckeln). Försöker man dyrka upp den låsta kistan måste man lyckas med ett mycket svårt (-3) Lönndomsslag (fördjupningen Låsdyrkning ger +3). Ett misslyckande medför att man aktiverat fällan som finns i kistan. Fällan är en liten nål som sticks ut vid nyckelhålet. Nålen ger 1T5 i skada. Tar den som dyrkar skada av nålen drabbas denna av giftet som nålen är insmord med. Giften motsvarar giftet Mandrape (se trudvangs stigar sidan 90). I den låsta kistan finns en falsk runnyckel, en kubformad svart sten och en murgla av en svart metall. Den kubformade svarta stenen är en stig som leder till lavakammaren. Allt man behöver göra är att hålla stenen i

sin hand så kommer man efter 1T3 timmars vandring fram till lavakammaren. Den svarta murglan är ett mästersmide. Dock är murglan förbannad. Den som bär den kommer inom kort att ta egenskapen girighet till nya dimensioner.

Svart kirovmurgla
Den svarta murglan är en kirovmurgla. Hjälmen, ansikts-, bröst- och bukskyddet är av svartfärgat järn.
Huvud: RV 9, BV 20. **Bröst och mage (framsida):** RV 9, BV 20. **Totalt rustningsvärde:** 24.
Egenskaper:
Inflytande, bäraren har +1 på alla färdigheter och situationsslag i sociala och karismatiska sammanhang. Girighet, bärarnen anser att denne är viktigast, starkast och smartast. Denne kommer att kräva att 90% av alla skatter som hittas ska tillfalla bäraren. Möts inte bärarens krav kommer måste denna lyckas med ett situationsslag Psyke med svårighetsgraden 10. Misslyckas slaget kan bäraren inte kontrollera sina känslor utan går till anfall för att återta dennes "rättmätiga" andel. Effekten försvinner om man tar av sig murglan.

14. Matsal
I denna stora sal brukar dyrkarna samlas en gång per dygn för att äta. Oftast är det olika svampar men ibland serveras det även tunnelsvin eller fisk. Matsalen innehåller tio stolar placerade runt ett runt marmorbord. I ett hörn finns en tillredningshörna med knivar, gafflar, tallrikar, brickor, muggar och andra köksredskap.

15. Bryggeriet
En av dyrkarna var i sitt tidigare liv en bryggerimästare med ansvar att producera det viktiga dvärgölet. Med Radas godkännande har dyrkaren fått lov att brygga ölet och uppfört ett litet bryggeri i detta rum. Förutom tuber, slangar och kopparrör innehåller bryggeriet olika tunnor där ölet har nått olika jäsningsstadier. Sammanlagt finns det 150 liter drickbart och 350 liter odrickbart dvärgöl i rummet.

16. Spjutfälla
En väl dold spjutfälla. För att upptäcka fällan måste man lyckas med ett Lönndomsslag (Finna dolda ting ger +3). Går någon på stenplattan framför spjutfällan skjuter fem spjut ut ur väggen. Den som aktiverar fällan tar 1T10 (ÖP 6-10) i skada. Efteråt dras spjuten återigen in i väggen och fällan aktiveras på nytt.

Jortmal
Jortmalen är gigantisk maskliknande varelse med skarpa tänder. Den lever i underjorden där det finns rika malmfyndigheter. Petzkadyrkarna dyrkar jortmalen som manifesterad gudom. Det anses vara en stora ära att bli uppäten av en jortmal och när tiden är inne tänker dyrkarna offra sig själva genom att låta sig ätas upp. Det är inte meningen att rollpersonerna ska strida mot jortmalen som finns under Petzkatemplet men om spelledaren ändå vill att en sådan konfrontation ska uppstå så finns den beskriven.

Ras: Jortmal. **Urstam:** Drakjord.
Hemvist: Underjorden. **Ålder:** 1241 år.
Storlek: Lång som en gran (8 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 8-10).
Förflyttning: L18, G2 (Gräva).
Naturligt skydd: Fjäll, RV 8.

Kroppspoäng: 148.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-5	74
Framkropp	6-9	99
Mittkropp	10-14	99
Bakkropp	15-18	99
Svans	19-20	74

Exceptionella karaktärsdrag: Jotunstyrka (sty +8), Motståndskraftig (fys +4).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 5.
Förmågor: Mörkersyn, Förnimma varelse.
Naturlig strid: 18 stridspoäng
(en attack varannan stridsrond).
Alt 1: Bett FV 18.
Skada bett 1T10 (ÖP 6-10) +8 (mansvarelser som blir bitna affekteras i 1T3+1 kroppsdelar).

Rada

Petzkasektens inofficiella ledare. Han har börjat förstå mörkret och har därför förlänats tre mörkerförmågar av bergets mörka sida.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Petzkatemplet. **Ålder:** 99 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L6. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 28.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	14
Höger arm	3-4	14
Vänster arm	5-6	14
Bröstkorg	7-11	28
Mage	12-14	19
Höger ben	15-17	19
Vänster ben	18-20	19

Exceptionella karaktärsdrag: Härdad (fys +1), Ovig (smi -1), Spirituell (spi +2).
Färdigheter (fördjupningar): Religion (Mörkerdyrkan) FV 9 (Utvald), Rörlighet FV 6, Språk (Futhark) FV 13 (Bastjumal, Tharkba), Strid FV 8.
Holmgång: 8 stridspoäng, 1T5.
Beväpnad strid:
8 stridspoäng.
Vapen och sköldar:
Dolk 1T10 (ÖP 10).
Utrustning: Svart kirovmurgla som skyddar huvud, bröst och mage med RV 9 (totalat RV 27), Blodröd kåpa med svart broderi på ryggen som symboliserar en eldslåga, Fyra nycklar (till rum 5, 12, 13 och kistan i rum 13).

Mörkergång

Vid aktivering (1 stridsrond) smälter Rada samman med mörkret och kan därför röra sig osedd med trippel förflyttningsförmåga, det vill säga L18. Inte ens varelser med mörker- eller nattsyn kan se honom. Däremot kan en person som är besvärjd med Normalsyn (se Trudvangs Hjältar sidan 181) se honom. Effekten avbryts direkt om en ljuskälla, naturlig eller magisk, uppstår inom 80 meter. Denna förmåga kan aktiveras en gång per dygn och varar i 3T6 stridsrundor.

Petzkas blick

Vid aktivering (ögonblicklig) upphör alla ljuskällor att lysa, naturliga eller magiska, som är inom 80 meter från Rada. Magiska föremål som avger ljus permanent börjar lysa igen utanför förmågans räckvidd. Denna förmåga kan aktiveras en gång per dygn och varar i 1 timme.

Petzkas vrede

Vid aktivering (ögonblicklig) strömmar Petzkaeld i form av en kon från Radas fingrar i den riktning han pekar på. Eldkonen är 12 meter lång och 4 meter bred. Elden ger skada i totala kroppspoängen och är 2T10 (ÖP 8-10). Rustning skyddar inte. Alla inom konens räckvidd affekteras och elden kan inte undvikas. Den som är besvärjd med Normalsyn ser igenom elden, alla andra uppfattar elden som om de blir omgärdade av totalt mörker som är brännande hett. Denna förmåga kan aktiveras en gång per dygn med orden "I mörkret ska Petzkas vrede göra sig påmind".

Petzkadyrkare (8 st)

Dessa dyrkare kommer från alla delar av Tvologoya. Deras enda gemensamma nämnare är att de dyrkar mörkret.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Petzkatemplet. **Ålder:** 35-75 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L6. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 28.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	14
Höger arm	3-4	14
Vänster arm	5-6	14
Bröstkorg	7-11	28
Mage	12-14	19
Höger ben	15-17	19
Vänster ben	18-20	19

Exceptionella karaktärsdrag: Stark (sty +1), Gudfruktig (spi +1), Ovig (smi -1).
Färdigheter (fördjupningar): Religion (Mörkerdyrkan) FV 5, Rörlighet FV 8, Språk (Futhark) FV 13 (Tharkba), Strid FV 9 (Kampvana, Vapenbärare [enhandsfattade svärd]).
Holmgång: 9 stridspoäng, 1T5+1.
Beväpnad strid:
14 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade svärd.
Vapen och sköldar:
Bredsvärd 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Utrustning: Svart kirovmurgla som skyddar huvud, bröst och mage med RV 9 (totalat RV 27), Mörkgrå kåpa med svart broderi på ryggen som symboliserar en eldslåga, Halsband med fyrkantigt stensmycke vilket en svart eld är inristat på.

SEXTONDE MÖTET:
BORIKKS KAMMARE

Efter att i vad som verkar som en evighet ha följt en ringlande spiraltrappa nedåt märker ni plötsligt i trappans ände ett behagligt sken, som från en eld eller en lykta. När ni med försiktiga steg närmar er skenet märker ni att det i trappans slut finns ett stort rum som verkar bebott. Rummet är upplyst av lyktor och verkar vara hemvist åt en gammal dvärg som sitter och sover i en stol. I rummet finns även ett stort troll som inte verkar illasinnat. Rummet ger ett minst sagt märkligt intryck då alla väggarna är utsmyckade av diverse bråte. Allt från träbitar och trasiga tygstycken till gamla benknotor. Utsmyckningarna är ihopsatta i anordningar vars syfte det bara går att spekulera i.

Rollpersonerna har kommit till Borikks kammare och hem. Borikk är en gammal dvärg som bott i Fradkov sedan rikets glansdagar. När logedraken attackerade Fradkov gömde sig Borikk i denna grotta och vågade sig inte ut på flera veckor. När han väl tog mod till sig att lämna sitt gömställe vågade han bara gå så pass långt att han kunde få med sig nödvändig proviant för att sedan skynda tillbaka till rummet. Efter en tid blev Borikk så isolerad och hemmastadd i detta rum att han bestämde sig för att aldrig lämna det (åtminstone inte för en längre tid). För att fördriva tiden samlar han ihop diverse bråte som han bygger vad han själv kallar för konstverk.

Borikk har blivit sinnesrubbad av sin isolation från omvärlden samt de hemska händelser som skedde när Logrgap attackerade vilket gör honom svår att kommunicera med. Han ser sig själv som en gud och menar att "konsten" han tillverkar är världar som han skapar med sina bara händer. Borikk är väldigt excentrisk, har svårt att lyssna på andra och när han själv pratar hoppar han ständigt från ämne till ämne.

Borikk har sporadisk kontakt med vissa medlemmar i Petzkasekten och kan, om rollpersonerna gör sig vän med honom, berätta om sektens seder och bruk, vad man bör göra och inte göra för att hålla sig på god fot med dem. Om rollpersonerna ger Borikk ett föremål som han kan göra "konst" av kan han även avslöja att sektens ledare heter Rada och att han har tillgång till en runnyckel. För varje gång rollpersonerna kommer in i Borikks hem har han 1T3 doser Gaveblom (se Trudvangs stiger sidan 89). Denna byter han gärna mot två dagsransoner mat. Borikk kan även om rollpersonerna gör sig riktigt god vän med honom låta dem övernatta i hans rum.

Trollet som finns i Borikks kammare är ett stort och fetlagt troll som kallas Grymm. Han är mycket korkad men vänlig och lugn. En gång i tiden när Grymm var ett ungt litet troll blev han i Fradkovs korridorer överfallen av fem tunnelsvin. Det blev en hård strid som Grymm till slut vann, dock blev han under stridens gång så pass sårad att han knappt kunde röra sig. Med sina sista krafter släpade han sig genom Fradkovs oändligt långa labyrinter. Av en slump hamnade han i Borikks kammare. Borikk kom genast till undsättning och kände medlidande för trollet. Borikk lade om Grymms sår, gav honom mat och vårdade honom. När Grymm återfått sina krafter knäböjde han inför Borikk och svor att han skulle ägna resten av sitt liv åt att tjäna honom, ett löfte han håller än idag.



Grymm befinner sig oftast i Borikks kammare men brukar ibland bege sig ut i Fradkovs tunnlar på jakt efter föda. Han håller sig på god fot med många av rikets invånare och på grund av sin storlek vågar inte många varelser attackera honom. Grymm är oftast en lugn och vänlig själ men om någon av rollpersonerna skulle uppträda våldsamt mot Borikk kommer han att bli alldeles vansinnig. Han flyger då på rollpersonen och strider till sista blodsdroppen.

Borikk

Borikk har levt hela sitt liv i Fradkov. Han blev tidigt en gunstling hos rikets hantverkare och för att hitta sitt rätta kall blev han gesäll i flera olika hantverk. Han lärde sig mycket under denna tid men hann aldrig genomföra något mästarprov innan Fradkov anfölls av logedraken.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Borikks kammare. **Ålder:** 103 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L7. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 28.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	14
Höger arm	3-4	14
Vänster arm	5-6	14
Bröstkorg	7-11	27
Mage	12-14	18
Höger ben	15-17	18
Vänster ben	18-20	18

Exceptionella karaktärsdrag: Skarpsinnig (Int +1), Smidig (smi +2), Ömhudad (Fys -1).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 10, Hantverk (Sten) FV 15, Hantverk (Metall) FV 15, Hantverk (Trä) FV 12, Hantverk (Mjuka material) FV 12, Läkekonst FV 10 (Benbrott, Sårvård), Extraktkunskap FV 8 (Svampkunskap), Språk (Futhark) FV 13 (Bastjumal, Tharkba, Läsa och skriva), Strid FV 8 (Kampvana), Växt och Djurliv (Underjorden) FV 10 (Botanik, Bestiologi Fradkov).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 8 stridspoäng, 1T5.
Beväpnad strid:
13 stridspoäng.
Vapen och sköldar:
Bredsvärd 1T10 (ÖP 9-10).
Utrustning: Stort Hantverkspaket.

Grymm

Sedan den dagen Borikk räddade Grymm har de två varit i stort sett oskiljaktiga. Grymm anser att han har en hedersskuld till Borikk och den tvingar honom att stanna kvar hos dvärgen tills den är återbetald.

Ras: Gråtroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Borikks kammare. **Ålder:** 44 år.
Storlek: Hög som en skeppsmast (2 ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L15.
Naturligt skydd: Inget.
Kroppspoäng: 38.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	19
Höger arm	3-4	19
Vänster arm	5-6	19
Bröstkorg	7-11	38
Mage	12-14	25
Höger ben	15-17	25
Vänster ben	18-20	25

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Tålig (fys +2), Korkad (int -2).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 12, Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Språk (Futhark) FV 10 (Bastmal), Strid FV 12 (Kampvana, Rustningsbärare, Vapenbärare och Vapenmästare (Tvåhandsfattade eggvapen), Holmgång), Jakt och fiske FV 8, Växt- och djurliv (underjorden) FV 8.
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 17 stridspoäng, 1T10+4.
Beväpnad strid:
17 stridspoäng.
10 stridspoäng låsta till tvåhandsfattade eggvapen.
Vapen och sköldar:
Tvåhandshacka 1T10 (ÖP 8-10) +7
Utrustning: Heltäckande pälskläder RV 2.
Tunnelsvinskött för 1T10 dagar (endast om rollpersonerna möter Grymm utanför Borikks kammare).

SJUTTONDE MÖTET:
SKUUGACKENS HÅLA

Rollpersonerna har under lång tid följt en gång som sluttat stadigt nedåt. Under den senaste minutrarna har de börjat känna mystiska dofter (snarare stank) och värme slå emot dem. Gången mynnar slutligen ut i en mörk stensal. I stensalen finns ett stenbord fullt med slever, ingredienser, koppar, burkar och annan bråte (1T3 fynd, slå på fyndtabellen). Runt om i rummet finns det kittlar i mattsvart järn som hålls upp av vedervärdiga stenskulpturer. Under några av kittlarna pyr det från olika eldar som kokar kittlarnas innehåll.

Rollpersonerna har kommit till skuugackens håla. Det 80% chans (1-16 på 1T20) att skuugacken är hemma annars är han ute och letar efter mat eller ingredienser. Skuugacken är mycket gammal och har på ålderns höst börjat intressera sig för alkemi. Främst för att kunna förlänga sitt egna liv. Om skuugacken är hemma arbetar den frenetiskt vid sina kittlar. Den gillar inte att bli störd och kommer att bli upprörd över rollpersonernas närvaro (den anfaller dock inte).

Om rollpersonerna nämner mahurgringen kommer skuugacken att påstå att han har den i sin ägo gömd på ett säkert ställe (vilket är en lögn). Skuugacken säger att om rollpersonerna kan förse honom med ett hjärta från antingen en lindorm eller en alf så ska han avslöja vart han gömt den. Om rollpersonerna undrar varför han behöver ett hjärta påstår skuugacken att det är den ingrediens som saknas till hans livselixir. Skulle rollpersonerna komma med ett hjärta från antingen en alf eller en lindorm kommer skuugacken tacksamt ta emot det. Sedan påstår han att han har gömt mahurgringen i lavakammaren under en stor svart sten formad som en pyramid. Detta är givetvis också en lögn då skuugacken aldrig vare sig har sett eller hört talas om mahurgringen förrän rollpersonerna nämner dess existens.



Undersöker rollpersonerna de fem kittlarna finner de att de innehåller fem olikfärgade dekokter. Skulle rollpersonerna smaka på dessa har de olika effekt beroende på vilken de smakade på. Varje kittel inne-håller 1T3 doser.

Den gröna dekokten
Gift. Fungerar som giftet Mandrape fast med styrka 1 (se Trudvang stigar sidan 90).

Den blå dekokten
Hungerdämpande. Den som smakar den blå dekokten känner ingen hunger och behöver inte äta på ett dygn.

Den grå dekokten
Helande. Läker 1T6 kroppspoäng per dos.

Den bruna dekokten
Ingen effekt. Smakar väldigt illa. Det är denna dekokt som skuugacken påstår är hans livselixir.

Den röda dekokten
Sömnmedel. Rollpersonen måste klara ett situationslag Fysik med svårighetsgraden 7 för att inte omedelbart bli så trött att denne måste sova. Ett misslyckande medför att den drabbade sover i 1T3+2 timmar och går bara att väcka genom att tillfoga skada. Om någon av rollpersonerna har färdigheten Extraktkunskap kan denne med ett lyckat färdighetsslag tillverka en "sömnbomb". Bomben kastas och drabbar alla inom 1T3+2 meter och har samma effekt som om offrena hade smakat på dekokten.

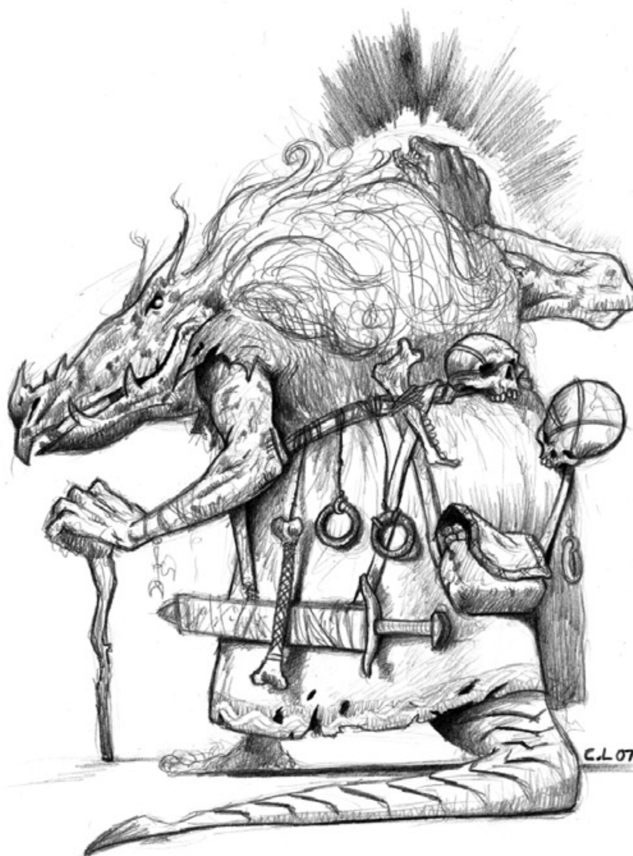
Skuugack

Skuugacken är den defekta avkommen från en skuugadrake. Till utseende ser de ut som en märklig blandning mellan drake och ett stort troll. De går på två ben och har en naturlig talang för trolldom. Skuugacken i detta äventyr börjar närma sig slutet på sitt liv. Den har levt länge och skräcken för att dö har gjort den desperat. Med all sin kunskap försöker den tillverka ett livselixir som skall förhindra den från att dö.

Ras: Skuugack. **Urstam:** Drakjord.
Hemvist: Skuugackens håla. **Ålder:** 468 år.
Storlek: Hög som en skeppsmast (2 ggr).
Skräckfaktor: 1T10. **Förflyttning:** L14.
Naturligt skydd: Fjäll, RV 1.
Kroppspoäng: 34.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	17
Höger arm	3-4	17
Vänster arm	5-6	17
Bröstkorg	7-11	34
Mage	12-14	23
Höger ben	15-17	23
Vänster ben	18-20	23

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Tålig (fys +2), Stel (smi -1).
Färdigheter (fördjupningar): Besvärjelsekunskap FV 12 (Vitnerkalla), Extraktkunskap FV 12 (Drogkunskap, Extraktmakare, Örtkunskap), Lönndom FV 6, Språk (eika) FV 12 (Drakjordsmål), Språk (nordvrok) FV 8, Språk (futhark) FV 8, Strid FV 8, Jakt och fiske FV 8, Växt- och djurliv (underjorden) FV 8.
Förmågor: Mörkersyn.
Vitnerpoäng: 38.
Besvärjelser: Hindra varelse (nivå I och II), Jordkraft (nivå I), Nekromanti (nivå I), Obemärkt (nivå I och II).
Holmgång: 8 stridspoäng, 1T10+4.
Beväpnad strid:
8 stridspoäng.
Vapen och sköldar:
Trästav 1T10 (ÖP 9-10) +4.
Långdolk 1T10 (ÖP 10) +4.
Utrustning: Läder och skinnkläder RV 2, Väska (örter, slev, liten kittel, torkat råttkött, besvärjelsesamling av alfskinn).



ARTONDE MÖTET:

DE SORGSNA MURGLORNA

Ni har kommit in i ett större rum och tagit en rast. Plötsligt hör ni ljud från en korridor som leder till rummet och snart står tre dvärgkrigare framför er. Ni märker omedelbart att det är något besynnerligt med krigarna för de säger inte ett ljud och deras murglor har ledsna ansiktsuttryck istället för det hånleende som de brukar ha.

De tre krigarna är alla bojornikkadvärgar. En gång i tiden svor de att dräpa logedraken Logrgap som förstörde Fradkov och befria riket från all ondska. Med tiden blev deras ed det enda som betydde något. De slutade prata med varandra och trots att de är tre olika individer agerar de som en. I strid är de näst intill ostoppbara i sina mitrakarustningar. I över hundra år har dvärgarna patrullerat runt i Fradkov och strider mot all ondska som kommer i deras väg. Dvärgarna rör sig bara mellan Azahildrims pelarsal, lavakammaren och bostadskomplexet. Vill rollpersonerna ta sig till någon av dessa platser behöver de bara följa efter dvärgarna.

När rollpersonerna stöter på dvärgkrigarna blir de mycket förvånade. Efter en minut av tystnad avgör de slutligen att rollpersonerna inte är onda och låter dem löpa under förutsättning att de inte blir angripna. Rollpersonerna märkar också att en av dvärgarna har en runnyckel i sitt bälte.

Det finns några olika sätt för rollpersonerna att komma åt nyckeln.

- Om rollpersonerna hittar logedrakeägget i lavakammaren kan de byta ägget mot nyckeln.
- Om rollpersonerna har Bulgakovs halssmycke som de fått av Bulgakovs spöke kan de använda sig av det. Om diamanten lyser rött kommer dvärgarna att lita tillräckligt på rollpersonerna för att de ska ge nyckeln till dem.
- Om rollpersonerna har varit i Skuggackens håla (se sjuttonde mötet) så kanske de har tillverkat en sömnbomb. Med ett välriktat kast med sömnbomben kan rollpersonerna slå ut dvärgarna och ta runnyckeln ifrån dem.
- Om rollpersonerna är tillräckligt skickliga kan de besegra dvärgarna med sina vapen och sedan ta nyckeln från den döda kroppen.

De sorgsna murglorna

Hur gamla dessa tre dvärgkrigare egentligen är är det ingen som vet. De har för länge sedan passerat de 130 år som är maxåldern för en dvärg. Varför de inte kan dö av naturliga orsaker är ett mysterium. Kanske är det eden i deras hjärtan som får livet att fortsätta. Hur det än är med den saken kommer de tre att patrullera Fradkov på jakt efter logedraken tills tidens ände om så krävs.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Fradkov. **Ålder:** Okänd.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L7. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 30.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	15
Höger arm	3-4	15
Vänster arm	5-6	15
Bröstkorg	7-11	30
Mage	12-14	20
Höger ben	15-17	20
Vänster ben	18-20	20

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Ståndsaktig (psy +2), Obehaglig (kar -1).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 12, Rörlighet FV 8, Språk (Futhark) FV 13 (Tharkba), Strid FV 18 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare och Vapenmästare [tvåhandsfattade eggvapen]), Extra handling (vapenbärare [tvåhandsfattade eggvapen]) Krafthugg, Sköldklyvare, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend).
Förmågor: Mörkersyn, Förlängt liv.
Holmgång: 18 stridspoäng, 1T5.
Beväpnad strid:
28 stridspoäng.
10 stridspoäng låsta till tvåhandsfattade eggvapen.
Vapen och sköldar:
Tvåhandsyxa 1T10 (ÖP 8-10) +7.
Utrustning: Mästertillverkad Bogemurgla och Plåtrustning av Mitraka (huvud RV 11, höger arm RV 11, vänster arm RV 11, bröstkorg RV 22, mage RV 22, höger ben RV 11, vänster ben RV 11), Runnyckel.

NITTONDE MÖTET:

DET TALANDE HUVUDET

Rollpersonerna har följt en stormgång under många timmer. Avsaknaden av vägskäl och sidogångar har tvingat rollpersonerna att välja mellan att antingen gå framåt eller vända bakåt. Plötsligt kommer rollpersonerna fram ett rum med ett gigantiskt huvud, minst fem meter i diameter. Huvudet föreställer ett dvärghuvud med slutna ögon. På en av väggarna har någon ristat in några tecken.



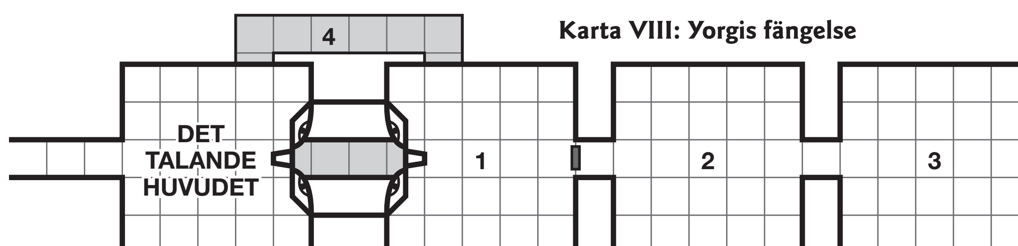
När rollpersonerna får syn på tecknena överlämnas spelledaren hand-out 1 till spelarna. Låt dem få gått om tid på att studera tecknena och försöka lösa dess mysterium. Tecknena lyder "SE DOLT OCH" och är ett anagram. Slänger man om bokstäverna så får man fram "ELD OCH SOT". Säger någon av rollpersonerna denna mening högt och tydligt kommer man att väcka det gigantiska stenhuvudet för det är egentligen en sovande stenhinje. Stenhinjen talar till rollpersonerna med en mullrande röst som får hela rummet att skaka. När stenhinjen öppnar sin mun kan rollpersonerna se blått ljus som avslöjar att det finns ett rum bakom stenhinjen.

Stenhinjen berättar för rollpersonerna att de måste klara av tre gåtor för att få krypa igenom munnen till andra sidan. Eftersom stenhinjen kan många gåtor så står det spelledaren fritt att välja bland gåtorna som finns i appendixet gåtor. Att anfalla stenhinjen är verkningslöst eftersom den är gjord av närmast oförstörbar sten. Det går heller inte att lura stenhinjen att hålla munnen öppen så att någon kan krypa in. Skulle någon försöka sig på detta kommer stenhinjen att stänga munnen och krossa allt som finns i den. När rollpersonerna har svarat rätt på tre gåtor kommer stenhinjen att öppna munnen så mycket att rollpersonerna kan krypa in. När den sista har tagit sig igenom stängs munnen bakom rollpersonerna. Rollpersonerna har kommit in i Kristallrummet (rum 1).

1. Kristallrummet

När ni klättrat igenom munnen på ansiktet så uppenbarar sig ett rum fyllt med blåa kristaller fastsatta på väggarna. De glittrar med en magisk lyster och det tar många minuter innan ni kan slita era blickar från väggarna. I mitten av rummet står ett podium med en runnyckel. På andra sidan rummet finns en uråldrig dörr. Makten runor finns inristade i dörren för tydligen vill någon att ingen skall öppna dörren.

I kristallrummet har stenhinjen ett likadant ansikte som det rollpersonerna kryp in igenom. Stenhinjen har alltså två ansikten. Ett på vardera sidan om huvudet. De blå kristallerna sitter fast i väggarna och lyser upp rummet med spöklikt sken. På ett podium av sten finns en runnyckel som tydligen skall användas i nyckelhålet som finns i dörren. Dörren som i sig är ett mästerverk fullproppad med dekorativa mönster och maktens runor går inte att dyrka upp eller att med våld forcera. Trolldom och liknande "studsar" bara mot dörren.



Efter någon minut i kristallrummet kommer Yorgi Styvnackes spökbild att uppenbara sig för dem igen.

Ni har hunnit studera de blå kristallerna i någon minut när en bekant glödande dimma tar form i rummet. Dimman tar formen av Yorgi Styvnacke som ni träffade i Azahildrims pelarsal. Yorgi ler brett mot er och drar fingrarna genom sitt långa ovårdade skägg. "Jag är så glad att ni hittade mig. Länge har jag hållits fången i detta fängelse. Allt ni behöver göra är att använda er av runnyckeln på podiumet och låsa upp dörren så ska jag berätta för er var man hittar alla runnycklar". Efter detta försvinner spökbilden och rollpersonerna är åter ensamma i rummet.

Nu har rollpersonerna ett beslut att fatta. Ska de ta runnyckel och lämna Yorgi åt sitt öde eller ska de öppna dörren för att befria honom. Beslutar sig rollpersonerna för det sistnämnda kommer de att höra ett galet skratt samtidigt som dörren glider upp. De blå kristallerna börjar lysa allt starkare tills allt blir vitt och rollpersonerna tapper medvetandet.

2. Yorgis allrum

Detta rum är väldigt spartanskt inredet. Det innehåller bara några slitna och smutsiga gobelänger som hänger från taget längs efter väggarna. Yorgi använder rummet för endel olika saker. Han motionerar, filosoferar och testar olika experiment (som hitintills alltid misslyckats) för att få upp dörren. Det går inte att lägga trollformer i detta rum på grund av att det helt saknar vitner.

3. Yorgis sovrum och bibliotek

Efter väggarna i detta rum finns det stabila hyllor fullproppade med stenplattor, böcker, pergamentrullar och andra skrifter. I mitten av rummet finns det ett bord med två stolar. På bordet ligger det mer papper och slitna dokument. I ett hörn av rummet finns en säng som Yorgi brukar sova i. Det går inte att lägga trollformer i detta rum på grund av att det helt saknar vitner.

4. Önskad flyktväg

Detta är den önskade flyktväg som Yorgi vill att rollpersonerna ska gräva ut (se nedan). Gången existerar således inte förrän rollpersonerna har grävt ut den (om de nu gör det).

Uppvaknandet och möte med Yorgi

När rollpersonerna åter vaknar upp har något förunderligt hänt. Världen känns stor för rollpersonerna och kläderna sitter inte som de ska. Skjortärmarna är för långa, skorna är för stora, byxorna hasar ständigt ner och eventuella hjälmar faller ner över ögonen. Efter ett tag går det upp för rollpersonerna vad som har hänt. De har alla föryngrats. En god gissning är att de alla är omkring tio år gamla (deras exceptionella karaktärsdraget Styrka är nu -4 och kroppspoängen sjunker med 10, i övrigt inga förändringar). Rollpersonernas utrustning finns nu samlad i en hög i Yorgis sovrum och bibliotek (rum 3).

Efter en stund av förundran kommer Yorgi in i rummet, denna gång i kött och blod. I sin högerhand håller han i ett brett bälte och i med vänsterhanden drar han sig i skägget. Yorgi förklarar att rollpersonerna nu är hans trälar och att de ska lyda hans minsta vilja. Han slår en av rollpersonerna över ryggen med bältet för att demonstrera vad som händer om man inte lyder (1T5 i skada). Sedan förklarar Yorgi att han inte kan öppna stenhinjens huvud och därför beslutat att gräva ut en gång till friheten. Rollpersonerna utrustas med varsin hacka och Yorgi pekar på väggen var de ska börja gräva och förklarar hur gången ska gå. Därefter går Yorgi ut ur rummet och lämnar rollpersonerna ensamma. Om rollpersonerna beslutar sig för att gräva gången kommer det att ta deras klena kroppar ungeför två veckor att göra den färdig. Stenhinjen känner inte igen rollpersonerna och kommer inte att släppa ut dem. Inte heller får de några nya gåtor att svara på.

Yorgi Styvnacke av Plodnikks blod

Yorgi är en av få dvärgar som någonsin behärskade vitnerna. Med tiden blev hans så mäktig att de andra dvärgarna började frukta honom. De beslutade sig därför för att dräpa Yorgi innan de alla skulle vara hans trälar. Thuunen sände därför ut sina tappraste zvordakrigare som lade sig i bakhåll för Yorgi. På en given signal störtade de fram och stötte sina svärd i Yorgis bröst. Till sin förvåning föll inte Yorgi, han

bara drog ut svärden från sin kropp och såren läkte sig mitt framför ögonen på krigarna. I panik flydde zvordakrigarna till sina ledare och berättade att mäktig trolldom nu var i görningen. Vad dvärgarna inte visste var att Yorgi hade funnit odödligheten vitner och lyckas kanalisera dem till sitt skägg. Så länge han har skägget kvar kan han inte dödas av något vapen eller dö av hög ålder. Yorgi behöver inte heller äta eller dricka men han måste sova och kan försättas i djup sömn med hjälp av olika gifter och det var precis vad dvärgarna gjorde. I sin djupa sömn fördes Yorgi till ett fängelse där inga vitner kan kanaliseras och som han inte kunde fly ifrån. Dock kunde inte odödlighetens vitner stoppas Yorgi blev därmed en fånge för evigt.

Men en dvärg så styvnackad som Yorgi ger sig inte så lätt. Under många mödosamma århundraden har han forskat fram en besvärjelse som gör att han kan sända ut en spökbild av sig själv som kan kommunicera med personer utanför hans fängelse. Han har redan gjort detta flera gånger men ingen har hitintills lyckas befria honom. Om rollpersonerna befriade Yorgi så lägger han en föryngringsformel på dem. Detta för att de ska vara lättare att skrämma och kontrollera. Så länge skägget växer på Yorgis haka är denna effekt permanent. Skulle rollpersonerna gräva färdigt gången skulle Yorgis alla krafter återvända till honom och en mäktig hämnd vänta på alla innevånare i Tvologoya.

Yorgis skägg

Som redan har beskrivits sitter Yorgis kraft i hans skägg. Han skulle aldrig få för sig att frivilligt raka sig eller ens vårda skägget i rädsla för att störa odödlighetens vitner. Dock gillar han att ta på skägget och känna kraften mellan fingrarna. Detta är den största ledtråden för rollpersonerna. Kanske till och med kraften syns som små blixtra när fingrarna far genom skägget. Rollpersonerna har två veckor på sig (föutsatt att de arbetar med gången) att lista ut att skägget är nyckeln till Yorgis kraft. Under vistelsen i fängelset kommer Yorgi att behandla rollpersonerna bryskt med inte döda dem. Han kommer att ge dem mat från deras egen packning och när den är slut så får rollpersonerna svälta. Förr eller senare kommer rollpersonerna trots sin litenhet att försöka dräpa Yorgi. Kanske lyckas de komma över något vapen från sin packning som de sticker i dvärgen. Dock kan Yorgi inte dö av sådana skador. Han kommer på sin höjd att grina illa, dra ut vapnet från kroppen och sedan bestraffa förövaren med sitt skärp.

Rollpersonerna måste på ett eller annat sätt komma på att Yorgis makt sitter i skägget. Det är här som spelledaren måste komma med kluriga men inte alltför uppenbara ledtrådar. Det bästa tillfället att skära av skägget är när Yorgi sover (vilket han gör sex timmar om dygnet). Yorgi sover tungt och därför räcker det med att lyckas med ett lätt (+3) Lönndomsslag för att smyga fram till honom (fördjupningen Smyga ger +3). Att sedan skära av skägget är inte speciellt svårt. Det räcker med att lyckas med ett mycket lätt (+5) Stridsslag för att stora delar av skägget ska lossna. När detta inträffar kommer Yorgi att vakna (om han inte redan är vaken) och skrika i fasa och panik. Han känner hur livet ebbar ur hans kropp och mitt framför ögonen på rollpersonerna kan de se hur han åldras. Han blir först äldre, sedan urgammal, hud och kött ruttnar bort för att slutligen skelettet skall synas. Det sista som händer är att skelettet exploderar och allt som återstår är askan frånYorgi. Efter detta återfår rollpersonerna omedelbart sin normala storlek och sin normala ålder.

Yorgi Styvnacke av Plodnikks blod
Ras: Buratjadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Fradkov. **Ålder:** 827 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L6. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 25.

Exceptionella karaktärsdrag: Stel (smi -1), Skarpsinnig (int +4), Viljestark (psy +4).
Färdigheter (fördjupningar): Besvärjelsekonst FV 34 (alla fördjupningar), Språk (futhark) FV 16 (tharkba, läsa och skriva), Strid FV 6.

Förmågor: Mörkersyn, Odödlig (kan inte ta skada av vapen, besvärjelser, böner eller någonting annat).
Vitnerpoäng: 280.
Besvärjelser: Alla besvärjelse som spelledaren finner passande till alla nivåer.
Holmgång: 6 stridspoäng, 1T5.
Beväpnad strid:
6 stridspoäng.
Vapen och sköldar:
Skärp 1T5.
Utrustning: Kläder, Besvärjelsesamling.

TJUGONDE MÖTET:
STENTROLLENS GROTTOR

En svag vind av frisk luft drar genom den breda stormgången. Varifrån luften kommer ifrån går inte att avgöra men ni anar att någonstans i taket finns ett ventilationssystem som gör luften frisk och klar. Längre fram i stormgången kan ni skymta tre utsmyckade portar. Portarnas ståtlighet berättar att det här måste vara ingångar till någon viktig plats i dvärgarnas rike.

Rollpersonerna har kommit fram till Stentrollens grottor. På den gamla tiden användes området som handelsplats med andra dvärgriken av dvärgarna i Fradkov. Faktum är att om rollpersonerna fortsätter fram efter stormgången så kommer de till riket Okrug. Det enda problemet är ett ras som förhindrar att rollpersonerna hittar en väg ut ur riket. Skulle rollpersonerna få för sig att gräva sig igenom raset kommer det att ta ett arbetslag på tio personerna tio dagar att gräva sig till friheten (men det vet inte rollpersonerna). Detta kan eventuellt bli en nödlösning för spelledaren ifall rollpersonerna inte kan ta sig ut ur Fradkov på egen hand.

Stentrollen leds av Bumling Grå som är ett äldre troll med stark hamingjes tro. Till sin hjälp har han andebesvärjaren Gnejs Morkasjäl och dessa två styr tillsammans stammen. Bumling bestämmer i alla praktiska frågor och Gnejs vårdar stentrollens själar. Så har de bestämt. Stentrollen hittade till detta dvärgkomplex av en slump och när Gnejs sade sig ha haft en vision om en stor dvärgaskatt blev Bumling mycket intresserad. Han har haft sedan han var liten en dröm om att äga en guldspira och nog borde det finnas en fin i en dvärgaskattkammare. Gnejs påstod att skatten fanns bakom en av väggarna i Plågornas sal (rum 12).

Det tog inte lång tid för stentrollen att ta tillfånga en klan vättar. Stentrollen satte omedelbart vättarna i arbete och de har nu huggt ut en stor tunnel i väggen. Vättarna får arbeta mycket hårt under sina herrars piskor och de som inte orkar äts upp av stentrollen. Stentrollen har ännu inte kommit fram till någon skattkammare men Gnejs påstår att med varje stenblock kommer de ett steg närmare skatten. Om rollpersonerna inte är mycket försiktiga när de stöter på stentrollen riskerar de att tillfångatas och sättas i trälarbete. Ett sätt för rollpersonerna att vinna Bumlings och Gnejs förtroende är att de överlämnar Ratokk eller någon annan vätte som de kan sätta i arbete. Då kommer stentrollen att se rollpersonerna som pålitliga personer. Dock kommer stentrollen inte att låta rollpersonerna att lämna deras tillhåll förrän de har genomgått ett prov. Provet går ut på att stängas in i rum 6 och överleva fällan som finns där. Ingen har hitintills överlevt provet och således kunnat lämna stentrollen. Om rollpersonerna överlever kommer stentrollen att tro att rollpersonerna har mycket starka själar som man inte skall bråka med och låta dem gå.

1. Bråtesrum
I detta rum har stentrollen samlat ihop all bråte som de har hittat. Bråten är utspridd på golvet vilket gör det svårt för rollpersonerna att smyga i rummet. Försöker någon smyga har denne -3 i FV för färdigheten Lönndom (fördjupningen Smyga ger +3). Ett misslyckande medför att stentrollen i vaktrummet (rum 5) hör rollpersonerna och kommer ut för att undersöka vad det var för oljud de hörde.

2. Avträdesrum
Detta rum används som avträdesrum av stentrollen. Inte för att stentrollen egentligen bryr sig om var de gör sina behöv men Gnejs påstår att om man låter avföringen förmultna så blir det till en utmärkt grogrund för att plantera argmurklor och det kan aldrig vara en dålig idé att testa.

3. Förråd
Dörren till förrådet är av vanligt järn och olåst. I förrådet finns det tio stora tunnor med otjänligt vatten, fem stycken oljelampor upphängda på väggen, tre små tunnor (20 liter styck) med lampolja, fem hackor, en hög med 10 facklor (brinntid 2 timmar styck), en 10 meter lång järnkedja och tre hinkar. Detta förråd är från dvärgarnas tid och stentrollen använder sig inte av det.

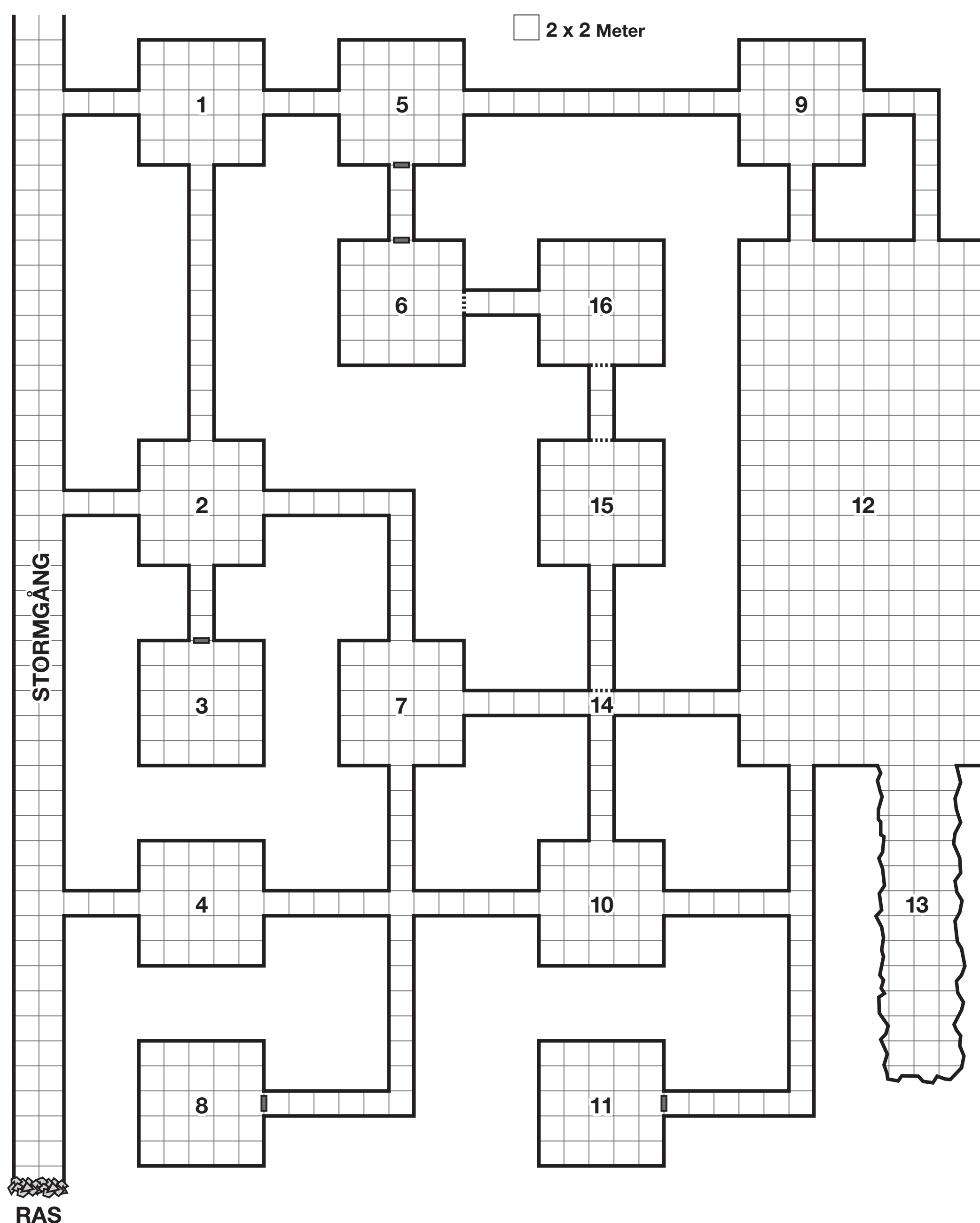
4. Förstört mottagningsrum

I detta rum tog Fradkovs dvärgar emot långväga gäster. Här fanns bekväma fåtöljer, kistallbägare med törstsläckane mjöd, fina vimplar, olika troféer som tunnelsvinshuvuden och annat som dvärgar gillar att se och som symboliserar status. Rummet är nu totalt demolerat men sprillrorna av all den skönhet som en gång fanns finns fortfarande att hitta bland spillrorna.

5. Vaktrum

I detta rum finns det fina marmorbord och stenbänkar. Tre stentroll finns ständigt här och ser till att ingen tar sig in eller ut utan Bumlings tillåtelse. Brevid dörren som leder till rum 6 finns en dold lucka. Bakom luckan finns en spak som om man drar i får taket i rum 6 att sakta börja sänka sig. För att hitta luckan måste man lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

Karta IX: Stentrollens grottor



6. Fälla

Detta rum är tomt sånär som på två meterhöga stockar som ligger på golvet. Om rollpersonerna tar sig in i rummet utan att stentrollen märkt något kommer ingenting att hända. Har däremot rollpersonerna barrikaderat sig i rummet för att komma undan stentrollen eller om rollpersonerna har gått med på att utsättas för Bumlings prov kommer stentaket att sakta sänka sig. Bumling har dragit i den dolda spaken i vaktrummet (rum 5) och aktiverat fällan. Försöker rollpersonerna att stötta upp taket med hjälp av stockarna kommer stentaket att sakta ner i några stridsronder men därefter krossas när trycker blir för stort. Det enda sättet för rollpersonerna att undgå att bli krossade är om de hittar den dolda dörren till skyddsrummet (rum 16). Mekanismen som öppnar dörren hittas med ett lycket Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Det tar annars taket 10 stridsronder att nå golvet (13 stridsronder om rollpersonerna använder sig av stockarna). Om rollpersonerna inte är ute innan denna tid förlöpit blir de krossade av taket och dör en plågsam död.

7. Tomt rum

Rummet är tomt sånär som på resterna efter en uppäten vätte.

8. Stillhetens kammare

Dörren till stillhetens kammare är av vanligt järn och olåst. I kammaren finns det tio stentroll som sover djupt. Kammaren används av stentrollen som viloplats och trollen som sover här kommer inte att vakna på många år.

9. Tronrum

I detta rum har Bumling låtit uppföra en stentron som han sitter på. Förutom tronen finns det en rad mindre stolar och bord i rummet. Det är i detta rum som Bumling oftast finns att hitta tillsammans med fem andra stentroll. I stentronen finns en dold lucka. Bakom luckan förvarar Bumling sina skatter som består av hjaltet till Hrimbite, en runnyckel, 13 guldmynt, 26 silvermynt och en grön smaragd. För att finna luckan måste man lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

10. Vaktrum

I detta vaktrum finns det alltid tre stentroll som håller vakt. Förrutom att se till att någon tar sig in via vakrummet har de en stående order på att övervaka gången mellan det tomma rummet (rum 7) och Plågornas sal (rum 12). En uppgift som långt ifrån alla stentroll tar på största allvar under sitt vaktskift.



11. Gnejs rum

I detta rum är inredning direkt hämtad från en som dyrkar den mörka tron hamingjes. Från taket hänger olika döskallar och i en kittel står alltid och kokar. Det finns tänder, ben och skinn från olika varelser utplacerade i små högar. Från olika krukor som innehåller diverse smörja luktar det konstigt och en varelse som inte är van vid lukten måste lyckas med ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 12 för att inte omedelbart kasta upp. I rummet finns oftast Gnejs Morkasjäl och alltid en kvinnlig vätte fastkedjad till väggen. Vad Gnejs har för sig i detta rum är för hemskt att berätta i detta äventyr. Vättekvinnan har fått sin tunga utskuren och tror att rollpersonerna är där för att plåga henne. Det går inte att prata med henne och alla försök resulterar till hysteriskt skrikande.

12. Plågornas sal

Denna mycket stora sal domineras av grus och stenhögar. Allt material från utgrävningstunneln har samlats i detta rum och på vissa ställen sträcker sig högarna till taket. I mitten av rummet finns en grop som vaktas av tre stentroll. I gropen får vättarna sova och förtära den lilla mat som deras fångvaktare låter dem få. I gropen finns det fem utmattade vättar som sover i sina bojor och kedjor. Dessutom finns det tre vättar som korsfästs som skrämmande exempel. En av dessa vättar lever fortfarande och kommer att dö 1T10 timmar efter att rollpersonerna har anlänt till stentrollens grottor.



13. Utgrävningstunnel

Det är denna stora tunnel som ska leda stentrollen till dvärgarnas skattkammare. Dock har de inte än stött på några hemliga salar eller grottrum. Gnejs hävdar dock envist att skatten inte är långt borta och därför tvingas vättarna att arbeta vidare. I utgrävningstunneln finns 27 vättar i bojor och kedjor som får slita tungt med sina hackor och släggor. Vättarna vaktas av åtta stentroll som låter piskorna vina vid minsta teckan på lathet.

14. Dold dörr

En listigt dold dörr finns på denna plats i korridoren. För att upptäcka den måste någon lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Stentrollen har inte hittat denna dolda dörren.

15. Skyddsförråd

Detta dolda förråd var tänkt av dvärgarna att användas i tider av nöd. I förrådet finns det en hel del utrustning och mat. Utrustning har dock fått utstå tidens tand och maten har blivit uppäten av råttor. I rummet finns det fyra stridsyxor, två oljelampor, en liten tunna med olja, tio filtar, tjugo ombyten kläder, tolv uppsättningar tallrikar med bestick, tolv enkla bägare, fyra hinkar, femton facklor och diverse verktyg. Vilken kvalité denna utrustning har är upp till spelledaren att avgöra. I rummet finns också en dold dörr till en korridor som leder till skyddsrummet (rum 16). Ett lyckat Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) gör att rollpersonerna hittar dörren.

16. Skyddsrum

Detta rum byggdes av dvärgarna för att ifall de blev anfallna av en övermäktig styrka skulle ha någonstans att fly. Eftersom rummet finns bakom en väl dolda dörrar kunde dvärgarna hålla sig gömda under lång tid tills fienden hade dragit vidare. I rummet finns det tolv sängar med filtar och kuddar. På ett litet bord finns en oljelampa med olja för en timme. Rummet är fyllt av damm och har inte haft besök på över 100 år. I rummet finns också en dold dörr till en korridor som leder till skyddsförrådet (rum 15). Ett lyckat Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) gör att rollpersonerna hittar dörren.

Bumling Grå

Bumling är både stark och smart. Hans enda svaghet är att han är rätt så vidskeplig.

Ras: Stentroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Stentrollens grottor. **Ålder:** 421 år.
Storlek: Något mindre än en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L13.
Naturligt skydd: Stenartad hud, RV 1.
Kroppspoäng: 36.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	18
Höger arm	3-4	18
Vänster arm	5-6	18
Bröstkorg	7-11	36
Mage	12-14	24
Höger ben	15-17	24
Vänster ben	18-20	24

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Motståndskraftig (fys +4), Beslutsam (psy +1), Ovig (smi -2).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 12 (Kamouflage, Gömma sig), Rörlighet FV 10 (Klättervana), Språk (Futhark) FV 10 (Bastjumal), Strid FV 14 (Kampvana, Holmgång, Extra skada Holmgång, Vapenbärare och Vapenmästare [tvåhandsfattade eggvapen]).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 19 stridspoäng, 1T10+6.
Beväpnad strid:
29 stridspoäng.
10 stridspoäng låsta till tvåhandsfattade eggvapen.
Vapen och sköldar:
Tvåhandssvärd 1T10 (ÖP 8-10) +9.
Utrustning: Ingen.

Gnejs Morkasjäl

Gnejs är en erfaren hamingjesdyrkare. Stammens medlemmar ser upp till Gnejs för att han har en så stark själ och genom sin andliga kontakter vårdar allas själar. Gnejs har på senare tid märkt att han närmar sig en viloperiod. För att stammen inte ska lämna honom när han sover har han lurat dem att tro att det finns en dvärgaskatt i närheten av de grottor som de nu bebor. Gnejs förhoppning är att stentrollen ska gräva efter skatten medan han sover.

Ras: Stentroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Stentrollens grottor. **Ålder:** 358 år.
Storlek: Något mindre än en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L13.
Naturligt skydd: Stenartad hud, RV 1.
Kroppspoäng: 54.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	27
Höger arm	3-4	27
Vänster arm	5-6	27
Bröstkorg	7-11	54
Mage	12-14	36
Höger ben	15-17	36
Vänster ben	18-20	36

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Motståndskraftig (fys +4), Religös (spi +2), Ovig (smi -2).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 10 (Kamouflage, Gömma sig), Rörlighet FV 10 (Klättervana), Språk (Futhark) FV 15 (Bastjumal), Strid FV 12 (Kampvana, Holmgång, Vapenbärare [Stångvapen]), Religion (Hamingjes) FV 14 (Självsäker, Masturs Kraft, Vigans Makt).
Förmågor: Mörkersyn.
Gudapoäng: 14.
Hemingjesförmågor: Dvärgskalle nivå II (Dvärgsyn, Vapenvana), Gråtrollspäls nivå II (Smittbärare, Smittohärd), Människoskalle nivå II (Erkänd, Mästare), Tunnelsvinsbete nivå II (Motståndskraftig, Svintålig).
Holmgång: 17 stridspoäng, 1T5+4.
Beväpnad strid:
17 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till stångvapen.
Vapen och sköldar:
Huggspjut 1T10 (ÖP 8-10) +7.
Utrustning: Kvarlevor (Dvärgskalle, Gråtrollspäls, Människoskalle, Tunnelsvinsbete).

Stentroll

Ras: Stentroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Stentrollens grottor.
Typålder: 200 år. **Maxålder:** 500 år.
Storlek: Något mindre än en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L13.
Naturligt skydd: Stenartad hud, RV 1.
Kroppspoäng: 48.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	24
Höger arm	3-4	24
Vänster arm	5-6	24
Bröstkorg	7-11	48
Mage	12-14	32
Höger ben	15-17	32
Vänster ben	18-20	32

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Motståndskraftig (fys +4), Ovig (smi -2).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 8 (Kamouflage, Gömma sig), Rörlighet FV 8 (Klättervana), Språk (Futhark) FV 10 (Bastjumal), Strid FV 10 (Kampvana, Holmgång, Vapenbärare [Tvåhandsfattade Krossvapen]).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 15 stridspoäng, 1T5+6.
Beväpnad strid:
15 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till tvåhandsfattade krossvapen.
Vapen och sköldar:
Tvåhandsklubba T10 (ÖP 8-10) +9
Utrustning: Ingen.

Vätte

Ras: Vätte. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Stentrollens grottor. **Typålder:** 15 år.
Maxålder: 30 år. **Storlek:** Midjehög (1/2).
Skräckfaktor: Ingen. **Förflyttning:** L6.
Naturligt skydd: Inget. **Kroppspoäng:** 16.
Exceptionella karaktärsdrag: Klen (Sty -2), Trolldum (Int -4), Smidig (Smi +2).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 12, Rörlighet FV 8, Strid FV 8 (Kampvana, Holmgång), Språk (Futhark) FV 8 (Bastjumal), Jakt och Fiske FV 9, Överlevnad (Underjorden) FV 6.
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 13 stridspoäng, 1T5-2 (minst 1).
Beväpnad strid: 13 stridspoäng.

TJUGOFÖRSTA MÖTET:
BEGRAVNINGSFÖLJET

Plötsligt känns luften mycket kall. En isande vind sveper genom korridoren ni vandrar i och allt är tyst och stilla. Framför er kan ni se ett sjukligt gröngrått sken som bådar illa. Ljusskenet blir allt starkare och slutligen kan ni se konturerna av dvärgar. Det är fyra dvärgar som bär på en bår där en femte dvärg ligger död. Dvärgarna och båren är halvt genomskinliga och måste vara skepnader efter några som dött för länge sedan.

De fem dvärgarna är alla spöken som inte fått sin sista vila. Den döde dvärgen är Bulgakov, Fradkovs sista härskare och de fyra bärarna är hans trogna bröder. I århundraden har de vandrat runt i riket letandes efter lavakammaren för att få sin sista vila. De säger ingenting och passerar rakt igenom rollpersonerna om de ställer sig i vägen. Det enda som kan få spökena att stanna upp på sin vandring är om rollpersonerna håller upp den kubformade svarta stenen som finns att finna i Petzkatemplet. Då kommer ett av spökena att ta emot stenen och följet kommer att vandra till lavakammaren. Väl där kommer spökena att vandra ner i lavaströmmen och försvinna. Dvärgarna har fått sin sista vila. En minut efter att dvärgarna vandrade ner i lavaströmmen kommer Bulgakovs spöke att resa upp ur lavan men denna gång ung och frisk. I sina händer håller han ett halssmycke med en genomskinlig diamant och många runor. Runorna lyder:

Denna person har min gunst.

Uttalar man orden så kommer diamantet att börja lysa. Rött om det är sant, blått om det är en lögn. Spöket överlämnar smycket till en av rollpersonerna och försvinner sedan ner i lavaströmmen igen. Halssmycket var en gång i tiden ett av Bulgakovs mest älskade skatter. Alla som levde på den gamla tiden vet om detta och kommer agera olika beroende på det lyser rött eller blått. Alla rollpersoner har Bulgakovs gunst och det kommer således att lysa rött.

TJUGOANDRA MÖTET:
HUVUDGRUVAN

I Fradkovs huvudgruva bröts det en gång i tiden inte bara järnmalm utan även, koppar, kol och även silver. Rikedomen har fortfarande inte sinat och gruvan innehåller flera obrytna ådror. I huvudgruvan finns även ett stenbrott där både marmor, kalksten och den hårda graniten kan brytas. Huvudgruvan består av ett virrvarr av huvudtunnlar, schakt och gruvgångar. Viktiga tunnlar har förstärkts med grova granitpelare med balkar för att minimera risken att taket ska rasa in. Längs huvudtunnlarna finns det fortfarande kvar rostig räls som dvärgarna använde för att förflyttas sina gruvvagnar. Överallt i gruvan finns det kvar överbliven brytningsutrustning som hackor, spadar, gruvvagnar, hinkar, oljelampor och speciella gruvbrytarhjälmar.

Idag har huvudgruvan övertagits av Yxehuggs gråtroll. Sammanlagt finns det över 300 gråtroll i gruvan varav cirka 200 av dem krigsföra män. Gråtrollen fördriver tiden med att jaga tunnelsvin, bryta malm och tillverka vapen och rustningar av dålig kvalité (de är trots allt troll). En dvärg skulle gråta av skam om han såg vad huvudgruvan förvandlats till.

När rollpersonerna kommer till huvudgruvan kommer de långt före de kommer fram höra oljud som skrik, hammarslag och allmänt buller. De är därför förvarnade om att de är på väg till en plats där det råder stor aktivitet av många varelser. Rollpersonerna kan när de närmar sig se ett stort antal troll (minst 25 stycken) som håller liv i varandra. De tränar med sina vapen, diskuterar högljutt eller djävlas allmänt med varandra. En sådan styrka borde få den mest stridsvilliga rollpersonen av vilja vända om. Om rollpersonerna är dumma nog att göra sin närvaro uppmärksammad kommer trollen att kalla på förstärkning samtidigt som de går till anfall. Sammanlagt kommer 50 troll att gemensamt gå till anfall under vilda stridstjut. Det bästa rollpersonerna kan göra är att tyst smyga sig tillbaka den väg de kom.

TJUGOTREDJE MÖTET:

GALDRAHALL

En vacker sång som får ens hjärta att känna glädje och mod kan plötsligt höras framför er. Sången kommer från en stor kammare framför er som är tom. Det verkar som om sången är ett eko från det förflutna som studsar fram och tillbaka mellan väggarna. Hedrade lyssnar ni på sången från forntiden.

En gång i tiden fanns det en dvärg som hette Boltjojj som hade förunnats en röst som kunde få den mest hårdhjärtade att brista ut i gråt. När han sjöng var det som om hjärtat fylldes med glädje och tillförsikt och ingen som hörde honom sjunga förblev opåverkad. En dag sjöng han en sång som var så vacker att själva berget rördes av dess härlighet. Berget beslutade att den sången inte fick dö och därför hedrades Boltjojj med att sången för evigt kunde höras i Galdrahall (sångens sal), ekandes mellan väggarna. Sången:

Se berget
glänsa i all sin prakt
i bäckarna rinner klart vatten
bli tagen
vila lugnt i dvärgars bo
luta ditt huvud mot stenen
lyssna på orden i min sång

Och minns

Grå grå stenar i fästen
Grå grå gångar i nav
Grå grå skönhet glöm resten
låt oss ha fest
med berget som vår ende gäst

Melodi: Blå Blå Vindar och Vatten

Om någon av rollpersonerna sjunger sången med rätt känsla (kräver ett lyckat Underhållningsslag samt att rollpersonen har fördjupningen Sångröst) så kommer berget att röras av dess skönhet. Rollpersonerna kommer då att höra en mäktig röst som frågar:

Vart är ni på väg? Vart vill ni gå?

Om rollpersonerna svarar så förflyttas de genom berget till platsen för deras önskan. Spelledaren måste vara lite försiktigt här. Säger rollpersonerna exempelvis "Ta oss till mahurgringen" kommer de inte att hamna under vatten utan på stranden till den glittrande sjön. Spel-ledaren bör vid liknande önskningar låta rollpersonerna hamna i närheten istället exakt på det ställe de önskar bli förflyttade till. Berget kan om spelledaren vill det ta rollpersonerna ut ur Fradkov, annars kan önskningen vara begränsat till att vara inom Fradkov. Berget lyssnar bara på sången en gång.

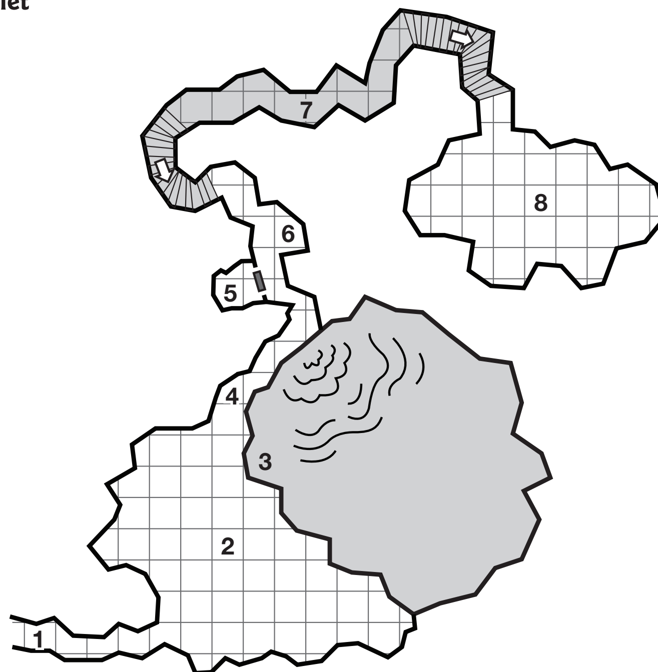


TJUGOFJÄRDE MÖTET:
ÖDESFALLET

Ni har nu vandrat i de fuktiga mörka gångarna i flera dagar utan vatten och märker att ni är på väg att torka ut, ni känner att ni är på väg att bli ännu ett av Fradokovs många offer. Inte på grund av en mäktig best eller demon utan av en än kraftfullare fiende, törsten. När ni vandrat ännu en bit tycker ni er höra ett svagt brus i en av sidogångarna. Det blir starkare och starkare ju mer ni följer det och till slut ökar bruset till ett dån då ni kommer ut i en stor grotta där ett mäktigt vattenfall rasar ner från över ett dussin famnars höjd och slutar sitt fall i en liten sjö nedanför som glittrar i skenet från era facklor.

Rollpersonerna har kommit till Ödesfallet. En mäktigt vattenfall som bara Fradkovs kungar och speciellt utvalda emissarier fick lov att besöka. Varför det var så är sedan länge en glömd hemlighet. Vattnet som strömmar ner för vattenfallet är klart och gott och bildar en naturlig sjö i grottsalen. Sjön är i medel cirka två meter djup men på vissa ställen är den givetvis djupare och på andra grundare.

Karta X: Ödesfallet



1. Ingång
En grovt uthuggen gång som lutar lätt neråt. När man kommer närmare vattnet blir ljudet från vattenfallet allt högre. Gången saknar utsmyckning och inget av värde går att hitta i den.

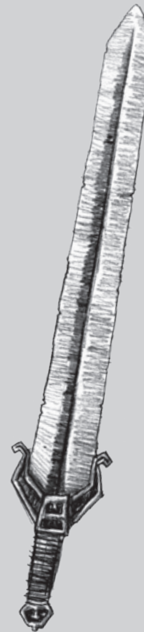
2. Grottsalen
En stor grottsal som totalt domineras av det enorma vattenfallet. Halva grottrummet är en sjö, nästan som om någon har huggit ut en enorm pol för strandkanten stupar tvärt ner i vattnet. Ljuder från vattenfallet är enormt och man måste skrika för att kunna kommunicera med varandra.

3. Liken
På denna plats i sjön finns det på botten ett tiotal lik. Liken kan svagt upptäckas om man står på strandkanten och tittar ner i vattnet. Liken ligger på dryga två meters djup och är kvarlevorna efter både gråtroll och dvärgar. En gång i tiden var det en stor strid mellan gråtroll och dvärgar i grottsalen. Trollen gick vinnande ur striden och kastade kropparna efter de stupade i sjön. Simmar någon ner till liken och

lyckas med ett mycket svårt (-5) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) så hittar man en skimrande svärdsblad som saknar repor och inte har rostat. Bladet som är en del av det legendariska svärdet Hrimbite har brutits strax ovanför parerstången och hjaltet går inte att finna. Hjaltet togs med av gråtrollen och har efter diverse turer hamnat i Bumling Grås ägor (se tjugonde mötet: Stentrollens grottor).

Hrimbite

Detta mästersmidda och magiska bredsvärd bars ursprungligen av en av Fradkovs främsta krigare. Det skapades under en tid då istroll gjorde livet osäkert i Fradkovs yttre delar. Hrimbite bytte ofta ägare under många generationer till dess ursprungliga syfte glömdes bort. Svärdet sista ägaren var en ung dvärg som ofrivilligt blev indragen i stridigheterna vid Ödesfallet. Under striden bröts svärdet i två delar och bladet hamnade i vattnet. Alla dvärgar dräptes i striden och liken dumpades sedan på den plats där bladet hade landet. Det vackra svärdshjaltet tog gråtrollen med sig när de lämnade Ödesfallet. Efter många år och turer hamnade hjaltet hos Bumling Grå.



Att smida ihop svärdet

För att smida ihop svärdet måste rollpersonerna först och främst hitta både bladet och hjaltet. Sedan krävs det att en smed lyckas med ett väldigt svårt (-5) Hantverk (metall) slag. För att sedan reparera Hrimbites brytvärde till det ursprungliga 20 används reglerna för reparation (se Trudvangs stigar sidan 81) med en modifikation på -3. Används städet Hiruhaku vid smidandet tas alla minusmodifikationer bort. För att kanalisera de magiska krafter som svärdet innehåller krävs en vitnertämjares (som har fördjupningen Vitnervävare) närvaro som håller vitnerna i schack. För att lyckas med detta måste vitnertämjaren lyckas med ett väldigt svårt (-5) Besvärjelsekonstslag. Om allt detta genomförs återfår Hrimbite sin forna kraft och kan svingas med dödlig precision.

Typ: Bredsvärd. **Vapengrupp:** Enhandsfattade svärd. **Material:** Mitharka.
Initiativmodifikation: +2. **Vikt:** 1,1 kg. **Brytvärde:** 20. **Skada:** 1T10 (ÖP 9-10) +2.
Egenskaper: Inflytande, Snabbhet. Förutom det som är medräknat i värdena ovan ger svärdet följande bonus: Användaren får +1 på färdighets- och situationsslag i sociala och karismatiska sammanhang där svärdet används.
Magisk egenskap: I samband med bärarens första attack i en strid är det 50% chans (1-10 på 1T20) att svärdet börjar glöda och ger +3 i skada. Svärdet glöder i 3T20 rundor oavsett om striden fortlöper eller är över. I strid mot frostdrakar, hrimtursar, istroll och liknande "kalla" varelser börjar det dock alltid att glöda. Mot dessa varelser ger svärdet +5 i skada istället för +3. Värmen från Hrimbite skyddar också mot hrimtursarnas och istrollens hrimkropp.

4. Hemlig gång

Bakom vattenfallet finns en hemlig gång. Den är inte svår att hitta men man måste leta för att hitta den (inget färdighetsslag krävs). Den hemliga gången är smal och slipprig och den som misslyckas med ett situationsslag smidighet med svårighetsgraden 15 trillar i vatten och trycks ut till mitten av sjön. Detta kan vara dödligt för rollpersoner som inte kan simma. Tänk också på att tunga rustningar drar ner rollpersonerna under vattenytan. Ljudet från vattenfallet är öronbedövande i gången och det går inte att prata med varandra.

5. Spakrummet

Dörren till spakrummet är låst och kan bara öppnas med en runnyckel. Tar sig rollpersonerna in i det lilla rummet ser de att det enda som finns i rummet är en meterhög spak i golvet. Spaken har bara två lägen, vänster- och högerläge. Spaken är nu i högerläge. Drar man spaken i vänsterläge tömmer man bort vattnet som finns i den vattenfyllda korridoren (rum 7). Drar man spaken tillbaka i högerläge fyller man upp vattnet igen. En tömning/påfyllning tar tio minuter.

6. Skelett
På denna plats i korridoren lutar sig ett skelett mot väggen. Skelettet har ett stenhårt grepp runt ett föremål inlindat i en tygtrasa. På tygtrasan finns en vapensköld inbroderad föreställande två lodräta streck. För att komma åt föremålet måste rollpersonerna slita av armarna från skelettet. Föremålet är en svårt vattenskadad bok. Boken innehåller oläsliga anteckningar, kartor och skisser. Det enda som går att läsa är rubriken Klafftjern följt av fem sidor med kartor. Dessvärre ligger Klafftjern inte i Fradkov och är således oanvändbar för rollpersonerna. Skelettet är det enda som återstår av kunskapstörstaren Farinkk. Han var med i striden med gråtrollen (se ovan) och ådrog sig ett dödligt sår. Med sina sista krafter kröp han in bakom vattenfallet och dog på den plats han nu ligger på. Boken var Farinkks käraste ägodel och innehöll all den kunskap han inhämtade under sitt liv.

7. Vattenfylld korridor
Denna långa korridor har i varsin ände en trappa som leder neråt. Korridoren är vattenfylld och för att få bort vattnet måste rollpersonerna dra i spaken som finns i spakrummet (rum 5). Om någon av rollpersonerna är mycket djärv kan denne simma hela vägen genom korridoren. För att lyckas med detta måste man klara ett svårt (-2) Rörlighetsslag (fördjupningen Simma är ett krav och fördjupningen Snabbsimmare ger +3). Ett misslyckande leder till att rollpersonen drunknar.

8. Ödesrunans rum
Ett stort grottrum som är kallt och fuktigt. Ett heltäckande lager av mossa, jukklasvamp och lavar täcker rummet från golv och tak. Ett lik till hälften övertäckt av mossa står lutad mot en av väggarna. Liket bär på en runnyckel och små spår efter klösmärken går att finna för den som lyckas med ett Läkekonstslag. Om rollpersonerna börjar undersöka rummet och lyckas med ett svårt (-2) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) så finner man en ödesruna bakom ett lager av mossa. Ödesrunan är cirka en meter hög och inristad i själva väggen. Skrapar man bort all mossa ser man att den är fylld av polerat rokjärn. En dvärg ser direkt att det är en ödesruna och alla andra måste lyckas med Kulturkännedom (dvärgar) slag. Nedanför runan finns en inskription i futhark som lyder:

Vad som en gång slöts, skall en gång öppnas. Vad som lämnades i bojor, skall bringas frihet åter.
Då världar rasar och frände söker skydd från frände i de mörka själarnas tid.

Detta är en av de tre kända ödesprofetiorna i Trudvang skapade av dvärgarna. De tre är bojorna till den största och mäktigaste levande logedraken i världen. Slogodrang kallas draken och fängslades av dvärgarna i väntan på vad de kallar de mörka själarnas tid. En tid då världen är rutten och lyckan endast är ett minne berättat av fäder. När den tiden kommer ska Slogodrang släppas fri och rena världen från ondska med sin eld för att sedan återigen sova under sina bojor. Hur man öppnar bojorna vet bara de visaste av thular och de berättar inte.

I grottan flödar vitnerna fritt och en vitnervävare kan känna detta. Alla besvärjelser som läggs i rummet har dubbel effekt jämfört med normalt (spelledaren får modifiera efter tycke och smak).

Skulle någon av rollpersonerna få för sig att utsätta runan för skadegörelse som att slå på den med ett vapen eller kasta en besvärjelse kommer skelettet bakom rollpersonerna att resa på sig och säga med sträv röst:

Vad som en gång slöts, skall en gång öppnas. Men inte av er, ty ni är redan fördömda.

Efter detta faller skelettet ihop och genom små håligheter i väggen kommer hundratals blekvita krabbor som anfaller rollpersonerna. Snabbt kryper krabborna upp för rollpersonernas ben och sliter upp både kött och rustningar med sina klor. Det enda sättet för rollpersonerna att klara sig är att snabbt fly genom samma gång som de kom in. De som stannar och slåss tar 1T5 i skada varje stridsrond (rustningar skyddar inte) tills de lämnat rummet. Krabborna kommer inte att förfölja rollpersonerna in i gången utan stannar i grottrummet. Krabborna lever normalt i en stor undervattensgrotta där de väntar att utföra den uråldriga plikt som har förelagts dem.

TJUGOFEMTE MÖTET:
DET URÅLDRIGA MÖRKRET

Det känns som om ni vandrat i gången i evigheter. Huvudgången har hela tiden letat sig djupare och djupare ner i berget och ni har mer och mer känt paniken växa inom er. Här och var kan ni se gamla bosättningar, stora stenar med dvärgiska runor och ibland stora ugnskomplex med sedan länge utslocknade eldar. Gången ni vandrat i öppnar upp sig så småningom i en enorm naturlig grotta, marken planar ut sig till en liten platå som är ungefär tio meter lång och fem meter bred. Kanten på platån ser ostadig ut och när ni sakta närmar er den så ser ni först bara mörker. Efter en stund kan ni börja urskönja hur den bortre väggen visar sig genom mörkret. Men det är något mer där borta, något stort, svart och orörligt.

Det rollpersonerna kommit in i är en stor grotta. De är på en platå som befinner sig ett 30-tal meter ovanför golvet i grottan. På platån finns inget av värde eller av intresse, det finns några sprickor i grottans södra vägg som är ganska stora men efter en utforskning visar sig bara leda in ett 20-tal meter innan de tar slut. Det stora svarta som rollpersonerna ser går inte att urskilja från platån men om man klättrar ner och går närmare ser man att det är en enorm staty i en svart stenart som ingen känner igen. Statyn föreställer en hemsk forntidsdemon med stora krumma horn och en enorm käft. När man närmar sig statyn så kan man känna hur ett hat verkar brinna djupt inom den och hur något viskar om ond bråd död. Lägger man sin hand på statyn får man en snabb och flyktig vision om hur man fort flyger över ett brinnande Trudvang, ett Trudvang i ruiner. När man vaknar till så känner man hur paniken snabbt letar sig upp genom kroppen och hur ens ögon tåras. Man blir medveten om hur instängd och liten man är och vill komma ut.

Demonstatyn

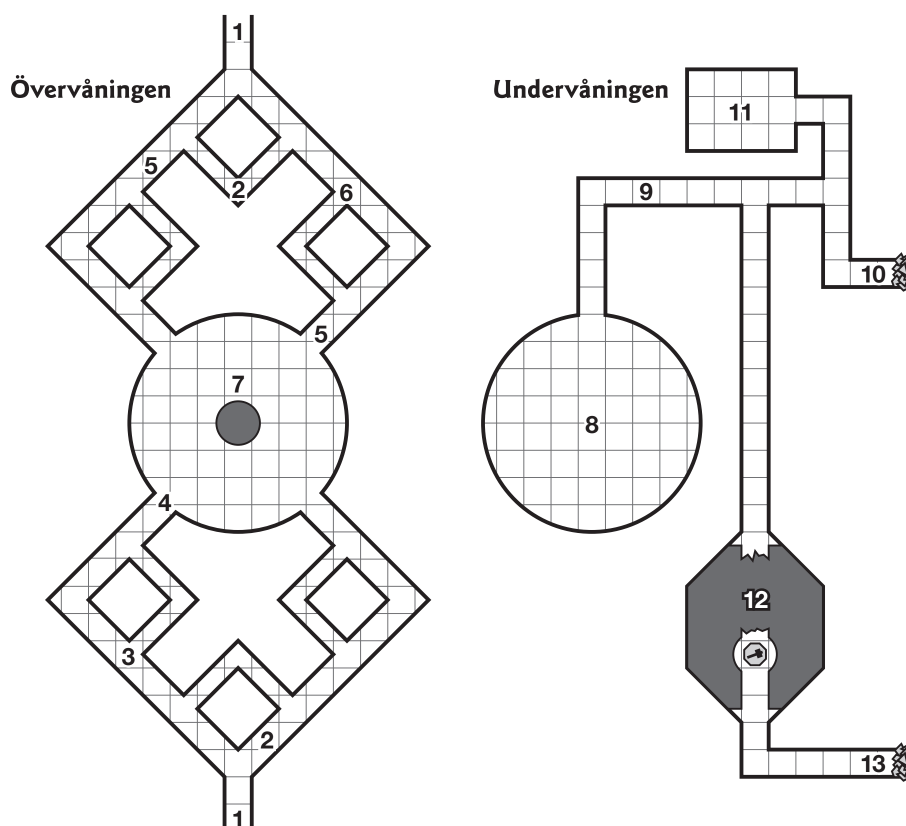
Det som vilar i djupet är en demon som blev fängslad här nere av gudarna. Ingen vet vems gudar men någon gjorde det. Demonen kommer inte att vakna till under den tid rollpersonerna är i grottan utan skall vara till för att skrämma och skapa stämning. Det är viktigt att spelledaren verkligen beskriver att det är en lång väg ner till denna demon. Kanske skall det vara så att rollpersonerna tröttnar på vägen och vänder om och detta skall spelledaren låta dem få göra. Då grottan i övrigt inte innehåller något viktigt så är detta ett möte som förhoppningsvis kommer skapa tid för trevliga diskussioner i gruppen och härligt rollspelande. Vem vet, kanske blir man besatt om man rör vid statyn, kanske har man gett demonen den livskraft som behövs för att den skall kunna bryta sig loss från sina uråldriga bojor och bege sig upp för att ännu en gång strida mot gudarna.



TJUGOSJÄTTE MÖTET:
TIDENS PIEDESTAL

Dvärgarna i Fradkov hade stor kunskap om forna tider och visste mycket väl att statyerna i svampskogen (se tjugoåttonde mötet: Svampskogen) tillhörde den sällsamma skara som kallades De eviga. De visste även att om nöden en dag skulle vara stor så kunde det bli nödvändigt att häva förstelningen och rådfråga De eviga ty deras visdom var mycket stor. Därför tog dvärgarna en av De evigas hammare och förvarade den på ett säkert ställe för att användas i tider av kris. För att skydda hammaren från att hamna i orätta händer placerade den på en ofantligt hög piedestal långt bort från svampgrottorna. När logedraken anföll beordrades några dvärgar att i största hast hämta hammaren. Dock föll dessa dvärgar och logedrakens eld förvandlade dem till aska. Hammaren hämtades således aldrig och ligger fortfarande kvar på sin plats. Orörd av såväl dvärgar som andra varelser.

Karta XI: Tidens piedestal



1. Ingång
Dessa två ingångar är de enda vägarna som leder in mot dessa delar av Fradkov. Spelledaren bestämmer vilken väg rollpersonerna kommer in igenom.

2. Dödsiglar
I korridorens tak finns 1T6+2 Dödsiglar som ramlar ner mot rollpersonerna när de passerar.

3. Färsk blodspilla
Korridorens väggar är på detta ställe täckt med blod. Det går inte att avgöra från vilken varelse blodet kommer ifrån eller vad som orsakat att väggarna är nerblodade.

4. Rasrisk
I denna korridor är taket mycket instabilt. Det är 20% chans (1-4 på 1T20) att rollpersonerna utlöser ett ras om de vandrar i den. Raset ger 1T10 (ÖP 9-10) i skada och kan bara undvikas med ett lyckat Rörlighetsslag (fördjupningen Undgå attack ger +3).

5. Fälla
På dessa platser har dvärgarna som skydd mot inkräktare placerat ut spjutfällor. När den rollperson som går först trampar på stenplattan som finns på dessa ställen kommer sex spjut utfarande från håligheter i väggen. Det är 50% chans (1-10 på 1T20) att varje spjut träffar. Spjuten ger 1T10 (ÖP 9-10) var i skada. Fällan kan upptäckas med ett svårt (-2) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Efter att fällan har utlöst dras spjuten in igen och fällan aktiveras på nytt.

6. Gammalt skelett
Ett mycket gammalt dvärgskelett ligger på denna plats i korridoren. Om rollpersonena genomsöker skelettet hittar de ett föremål. Slå på fyndtabellen.

7. Den runda salen
Rollpersonerna kommer in i en stor cirkelrund sal med en diameter på 20 meter. Salens väggar är vackert utmejsalde och föreställer krigande dvärgar som besegrar drakar, troll och andra bestar. I salen mitt finns ett hål på två diameter. Tittar man ner i hålet ser man något som verkar vara en undervåning. Det går även att skymta några skelett på golvet. Till undervåningen är det tio meter och väggarna är så släta att det inte går att klättra ner. Rollpersonerna måste således använda sig av rep men eftersom det inte finns någonstans att fästa repet vid måste en av dem stanna kvar och hålla emot i ena repänden när de övriga klättrar ner.

8. Den runda källaren
Till detta rum kommer rollpersonerna om de klättrar ner från rum 7. Rummet är identiskt som rum 7 förutom att hålet är i taket istället för i golvet och bara har en utgång. I rummets mitt ligger fyra skelett tillhörande två dvärgar, ett troll och en vätte. Ett lyckat slag för färdigheten Läkekonst avslöjar att dessa stackare dött av krosskador. Förmodlingen när de ramlade nerför hålet och slog ihjäl sig mot golvet. Rummets golv är också täckt med ett lager damm. Vid ett lyckat Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) hittar rollpersonerna knappt märkbara fotspår i dammet. Fotspåren verkar komma från minst tre olika individer och är i människostorlek.

9. Fallucka
På denna plats i korridoren finns en dold fallucka med spjut i botten. Falluckan öppnas om en varelse som väger mer än 50 kg kliver på den. Den som faller tar 1T10 i skada av fallet och landar på 1T3 spjut. Varje spjut ger 1T10 (ÖP 10) i skada. Falluckan kan upptäckas med ett lyckat Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

10. Ras
Denna korridor är helt blockerad av stenmassor och det finns ingen chans att lyfta bort alla stenarna som blockerar vägen. Under rasmassorna sticker en skeletthand fram, uppenbart tillhörandes en dvärg. Det måste ha varit en förmögen dvärg som begravts under rasmassorna ty på dvärgens pekfinger finns en ring av mithraka.

11. De döda äventyrarnas sal
Detta rum ger intrycket att ha använts som en matsal under Fradkovs storhetstid. Salen har bord och stolar i sten som är fastnaglade i golvet. I rummet finns även tre ruttnande lik. Liken är resterna av människor och är fortfarande iklädda slitstarka vandringskläder lämpade för såväl strid som dåligt väder. En god slutsats är att de har varit en grupp äventyrare. Ett lyckat Läkekonstslag avslöjar att äventyrarna dött av svält. Om rollpersonerna undersöker liken och lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) finner rollpersonerna två fynd (slå på fyndtabellen) och en dagbok. Dagboken är hand-out 2 längst bak i äventyret.

12. Piedestalens sal

När rollpersonerna kommer in i denna sal finner de sig stå framför en avsats som sluttar ut i ett gigantaskt djup. Även om rollpersonerna har facklor med sig kan de inte se botten och kastar de ner en sten så hör de inte när den landar. I djupets mitt finns en piedestal som finns belägen fem meter från avsatsen. Det verkar som en gångbro en gång i tiden har sträckts sig från avsatsen till piedestalen men den är sedan länge raserad. I rummet motsatta ände finns en intakt bro som sträcker sig till piedestalen.

Piedestalen är tre meter i diameter och på den finns ett stenbord med ett föremål på. Vad det är för slags föremål går inte att se då bordets skiva lutar åt andra hållet. Det är svårt om än inte omöjligt för rollpersonerna att ta sig till piedestalen. Med änterhake och rep är det ganska enkelt. När någon av rollpersonerna väl befinner sig på piedestalen ser denne att föremålet på bordet är en hammare. Hammaren tillhörde en gång i tiden De eviga och kan användas för att väcka dem. Nedanför hammaren finns en text inristad i bordet. Det står på Futhark:

Denna helige hammare du nu inhåva
Är av stor vikt för Fradkovs framtid
Av lika stor vikt du bör ge en gåva
Annars du dö för evig tid

Denna text är en gåta och en varning att det finns en fälla utplacerad i bordet. Fällan fungerar som så att om man inte i samma ögonblick som man tar hammaren från bordet placerar ett annat föremål med samma vikt i dess ställa så utlöses fällan. Utlöses fällan rasas piedestalen samman och alla som befinner sig på den faller ner i djupet mot en säker död.

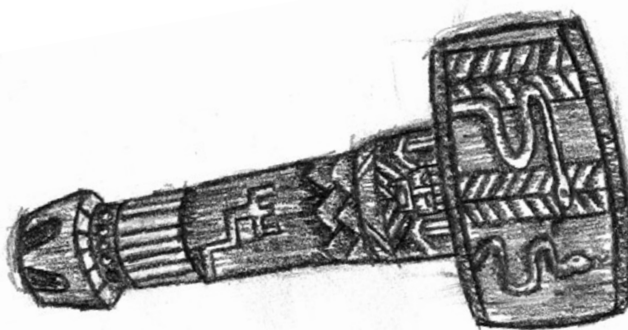
För att räkna ut hur mycket hammaren väger (man kan ju inte precis ta upp och väga den i handen) krävs ett lyckat slag på färdigheten Hantverk (metall). Skulle rollpersonerna utlösa fälla kan de om de är snabba nå avsatsen på den andra sidan med ett lyckat mycket svårt (-5) Rörlighetsslag.

De evigas hammare

Denna hammare är mycket vacker och har en aura av mystik och svunna tider i sig. Det måste ha varit en riktig mästersmed som villverkade denna hammare. Runt dess skaft slingrar sig mönster av eldslingor, blomsterblad och avancerade vävar och dess huvud har två ormar ingraverade på sidorna, så detaljerade att varenda litet fjäll finns med och deras ögon ser riktigt levande ut. Till och med Trudvangs allra skickligaste dvärgsmeder skulle dra efter andan vid åsynen av detta mästerverk. Den har samma värden som en vanlig stridshammare, men den har förmågan att genom ett slag väcka en av De Eviga till liv (se tjugoåttonde mötet: Svampskogen).

13. Piedestalens sal

Denna korridor har helt rasat igen vilket förhindrar alla nyfikna äventyrare att undersöka vart gången leder. Det är bara att vända tillbaka.



Dödsiglar

Dessa farliga krälare kan man finna i områden som är fuktiga och inte alltför kalla. De livnär sig på blod och brukar sitta på högt belägna platser för att sedan trilla ner på förbipasserande byten. När de väl trillat ner suger de sig fast på bytet och börjar suga blodet ur det. Samtidigt som de suger blod ur sina offer sprutar de in ett mycket starkt gift för att paralysera offren. Dvärgar anser att dödsiglar är otursdjur och blir därför mycket rädda om de träffar en sådan.

Ras: Dödsigel. **Urstam:** Forfaris.
Hemvist: Fuktiga grottor. **Typålder:** 1 månad.
Maxålder: 2 månader. **Storlek:** Stövelhög.
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L1.
Naturligt skydd: Inget.
Kroppspoäng: 3.

Exceptionella karaktärsdrag: Orkeslös (sty -4).
Färdigheter: Landa FV 6, Sug FV 8.
Förmågor: Blodsug.

Blodsug

När en dödsigel som befinner sig på en hög höjd och ser ett förbipasserande offer gå förbi släpper den taget om plattformen och försöker landa på offret. Han använder sig då av färdigheten Landa för att träffa offret. Dödsigeln är väldigt lätt, så det krävs ett slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Upptäcka Överfall ger +3) för att offret över huvud taget ska märka att en Dödsigel landat på honom. Därefter börjar Dödsigeln suga blodet ur sitt offer. För att göra detta krävs ett lyckat slag på färdigheten Sug. Därefter suger Dödsigeln blodet ur sitt offer i 1T6+2 stridsronder och sprutar samtidigt in ett gift i kroppen på offret. Efter varje runda som Dödsigeln suger ökar chansen för att giftet ska göra verkan enligt tabellen nedan:

Stridsrond 1 = 10% (1-2 på 1T20).
Stridsrond 2 = 20% (1-4 på 1T20).
Stridsrond 3 = 30% (1-6 på 1T20).
Stridsrond 4 = 40% (1-8 på 1T20).
Stridsrond 5 = 50% (1-10 på 1T20).
Stridsrond 6 = 60% (1-12 på 1T20).
Stridsrond 7 = 70% (1-14 på 1T20).
Stridsrond 8 = 80% (1-16 på 1T20).

För att veta vad giftet som Dödsigeln sprutar in har för verkan, slå på tabellen nedan:

1. Offrets kropp blir mycket skör och klen vilket gör att all skada som offret tar fördubblas. Denna skörhet varar i 1T100 timmar.
2. Offret blir mycket svagt vilket gör att all skada offret utdelar halveras. Denna svaghet varar i 1T100 timmar.
3. Offret blir blind i 1T10 timmar
4. Offret känner sig väldigt yr och dåsig och illamående och får därför -3 på allt hon eller han företar sig i 1T100 timmar.
5. Offret förlorar förståndet och anfaller alla som finns inom räckhåll. Denna galenskap pågår i 1T20 minuter.
6. Offret hamnar i koma i 2T20 minuter. Under denna tid är det 20% chans att giftet drabbar offret så starkt att han dör i svåra plågor.

TJUGOSJUNDE MÖTET:

TÅLAMODETS PRÖVNING

Det är nu en halvtimme sedan ni stötte på den senaste förgreningen. Gången ni vandrar i är rak och slarvigt uthuggen. Det känns underligt då de flesta gångar ni vandrat i varit fint brutna med stor omsorg och putsade till perfektion. Plötsligt öppnar gången upp sig i en naturlig grotta och ni kan ej se hur högt det är till taket. Grottan är helt tyst och mörk… nej, inte helt mörkt. Ni ser ett svagt ljus som verkar ligga tio meter in i grottan.

Rollpersonerna har kommit in i en naturlig grotta. I grottan ligger det ett 20-tal lik, de äldsta är så sköra att minsta beröring får dem att falla sönder och de yngsta tillräckligt gamla för att kroppen skall ha torkat ihop. Det svaga ljus som rollpersonerna ser när de kommer in i grottan kommer ifrån ett av liken. Liket från ett litet människobarn, inte äldre än tio somrar, som ligger ihopkrupet i fosterställning kramandes en skinande sten. Hur barnet hamnat här är det ingen som vet, det intressanta är dock den sten som barnet kramar om.

I grottan finns det också en piedestal av vanlig sten ståendes i mitten. På toppen av piedestalen finns en liten urgröpning som den skinande stenen passar perfekt i. Har man sett stenen så inser man med ett väldigt lätt situationsslag Intelligens (svårighetsgrad 15) att det är den stenen som skall eller har legat där någon gång.

De övriga liken i grottan har alla varierande utrustning och utseende. Det finns kroppar från dvärgar, troll och människor. All utrustning är tärd av ålder och kommer knappast vara av mycket nytta för rollpersonerna. Om rollpersonerna letar bland liken kommer de dock att hitta ett fynd (slå på fyndtabellen). Det finns ingen utgång från grottan förutom den öppning som rollpersonerna kom in genom.

Rummets bakgrund

För länge sedan kände en mäktig thul av existensen av ett gammalt och förunderligt väsen djupt inne i berget. Han beordrade dvärgarna att snabbt gräva sig in till detta väsen och därav uppkom den slarvigt grävda gången in till grottan. När dvärgarna slutligen bröt igenom väggen så uppenbarade sig ett vackert och vitt ljus för dem och thulen steg fram och rörde vid den vita sten som låg på piedestalen. Thulen fick genast kontakt med det väsen som hade levt i grottan och tiden verkade stå stilla för honom. Efter en lång stund orolig väntan för de dvärgar som hade följt med in i grottan vände sig thulen om och meddelade att han skulle lämnas ensam. De övriga dvärgarna löd sin thul och han syntes aldrig av igen.

Stenen

Stenen är ett uråldrig artefakt. Hur gammalt vet ingen ty den skapades före de äldsta minnena världen har. Den är helt rund med en diameter på tre centimeter. Till utseendet ser den ut som en ädelsten med ett sällsamt mönster. Tänk er en diamant med vita mjölkiga ljusstrimmor i sig, ungefär som om man häller ner mjölk i ett glas med vatten. Stenen strålar med ett milt ljus som gör att man känner sig lugn.

Egenskaper

I - Så länge man vägleds av ljuset från stenen känner man ingen oro av att vara under jord.

II - Den som bär stenen kommer inte att känna sig hungrig eller törstig.

III - Bär någon av rollpersonerna med sig stenen kan man inte återvända till Fradkov. Istället kommer gången efter en stunds vandrade ta formen av en spikrak tunnel, slätslipad och välgjord. Tunneln har inga förgreningar utan fortsätter monotont rakt framåt. Efter 12 timmars vandrande (en dag) i tunneln skall spelledaren dolt slå 1T20. Om resultatet blir en 1:a så kommer rollpersonerna fram till slutet på Tålamodets prövning. Om resultatet blir något annat (2-20) så kommer rollpersonerna fram till grottan med liken där allt startade. Detta mönster kommer att upprepa sig så länge rollpersonerna har kvar stenen och vandrar in i tunneln. Tänk på att varje vandring tar ungefär en dag.

IV - Den rollperson som bär stenen kommer att känna sig lycklig så länge denne håller stenen i sin hand. Tanken att släppa stenen gör personen orolig och får magen att rycka till av oro.

Konsekvenser av stenens inverkan

I - Så länge stenen bärs med av rollpersonerna så kommer gruppen inte att kunna ta sig någonstans än fram och tillbaka till startgrottan. Alternativt kommer rollpersonerna om de har tur att slå en 1:a att komma till slutet på tålamodets prövning.

II - I tunneln mellan startgrottan finns inget av värde eller nytta. Spelarna kan inte ta sig till andra delar av Fradkov och kommer inte att stöta på några slumpmässiga händelser. I tunneln finns ingen mat och inget vatten vilket medför att rollpersonerna inte har någon möjlighet att fylla på sina förråd. Skulle någon av rollpersonerna svälta ihjäl kommer liket så snart det lämnas av de övriga att förflyttas till startgrottan med de andra liken.

III - Rollpersonen som bär på stenen behöver fortfarande äta och dricka även om han inte känner sig hungrig och törstig. Om inte de övriga rollpersonerna säger till eller övertalar stenbäraren att äta och dricka kommer denne att sakta svälta ihjäl ovetandes varför denne blir orkeslös och trött. Utan hjälp kommer stenbäraren slutligen att lägga sig och stilla somna in kramandes stenen i en sista tröst.

IV - Det är på intet sätt svårt för rollpersonen som bär på stenen att släppa den. Dock känner denne en visst obehag och själva tanken gör rollpersonen orolig. Här krävs det bra rollspelande av spelaren. Spelledaren måste förklara att rollpersonen känner sig lycklig och stark med stenen och olycklig och misslyckad utan den. Om rollpersonen släpper stenen kommer denne också att känna sig hungrig och törstig. Var det länge sedan rollpersonen åt måste denne klara av ett situationsslag Psyke med svårighetsgraden 8 för att inte omedelbart ta upp stenen igen.

V - Lämnas stenen i tunneln och rollpersonerna vandrar vidare så kommer man åter till startgrottan. Stenen har på något mystiskt sätt hamnat på sin plats högst upp på piedestalen.

VI - Om man lämnar startgrottan utan stenen kommer man att kunna återvända till Fradkov. Allt är som innan rollpersonerna steg in i grottan.

Slutet på tålamodets prövning

Slutet på tålamodets prövning är ett kvadratiskt rum med en likadan piedestal som i startgrottan. Rummet väggar är av svart slät marmor, välputsade och fina. Om rollpersonen som bär stenen beslutar sig att lägga stenen på piedestalen (kräver gott rollspelande) så kommer denne att höra en inre röst som frågar vad rollpersonen innerst inne önskar sig.

Spelledaren och spelaren går igenom rollpersonens bakgrund och kommer tillsammans överens om vad denne innerst inne önskar sig mer än allt annat. Det kan exempelvis vara att befria sitt hemland från en tyrann, att bli kung, få sin käraste hjärta, bemästra ett yrke, hitta en försvunnen släkting eller något annat. När detta är bestämt blir rollpersonen välsignad av väsendet. Välsignelsen medför att rollperson får +3 i FV på alla handlingar som direkt för honom närmare önskan. På alla andra slag får rollpersonen -1 i FV. Välsignelsen är permanent.

TJUGOÅTTONDE MÖTET:
SVAMPGROTTORNA

Efter att ha vandrat i den väl uthuggna gången så kommer ni in i en stor grotta. Den kvava luften är jobbig att andas och det ligger en tunn dimma längs grottans golv. Överallt i hela grottan växer det oerhörda svampar, stora som den mest välvuxna vildbronja. När ni gått in ett stycke i grottan upptäcker ni att det går en massa stigar kors och tvärs i svampskogen. Då ni står och förundras över de enorma gula svamparna märker ni att det finns tuggmärken på vissa av dem och stora revor på andra. Ni fortsätter in i grottan som ni nu vet inte är tom…

En gång i tiden var denna gigantiska svampgrotta en viktig del av Fradkov. I grottan odlade dvärgarna olika svampar, lavar och rovor som var en viktig del i deras kost. Efter att Fradkov övergavs flyttade tunnensvin in i grottan och de började äta av den två meter höga gula jättegrottsvampen. Trots att den gula jättegrottsvampen är näringsfattig fanns det ett överflöd av den i grottan och ett tunnelsvin drar sig inte för äta en hel dag för att fylla sin mage.

Den stora svampgrottan domineras av den gula jättegrottsvampen som växer likt små skogar. Det är på inget sätt svårt att ta sig igenom en svampskog om rollpersonerna väljer att göra så. Det är dock mycket enklare att följa de breda vägar som bildats där flocken av tunnensvin har ätit sig fram. Tunnelsvinen håller ihop för det mesta men enstaka individer har gett sig iväg och kan ses ströva runt om i grottan. Längs med svampgrottans väggar finns det många gångar som leder till mindre grottrum där annan växtlighet fortfarande existerar.

När rollpersonerna kommer till svampgrottorna måste spelledaren bestämma från vilken ingång de kommer in genom.

Om svampar, lavar och andra växtligheter i Svampgrottorna
I svampgrottorna växer det många svampar, lavar och annan växtlighet. Dessa är för rollpersonerna okända tills någon har identifierat dem. För att identifiera en växt måste något lyckas med ett Växt och djurliv (underjorden) slag (fördjupningen Botanik ger +3). Glöm inte att modifiera chansen beroende på växtens identifikationsmodifikationsvärde (IMV). Om IMV och mer information om växtligheten går att läsa i appendixet: Fradkovs svampar och lavar. Har rollpersonerna lyckas identifiera en växt så behöver de inte identifiera den igen om de hittar den på ett annat ställe i dvärgriket.

1. Betande tunnelsvin
I denna öppning mellan svampskogarna håller merparten av tunnelsvinen till. Fredligt går de omkring och betar på den gula jättegrottsvampen. Tunnelsvinen är 1T6+18 i antal. Om rollpersonerna för oljud eller beter sig hotfullt kommer 1T6 välvuxna galtar att gå till anfall medan övriga flockmedlemmar flyr.

2. Drömväv
I denna ihålighet i svampgrottans vägg växer en vit lav med självlysande strimmor. Laven är Drömväv och brukas användas av vitnervävare för att åter få kraft. Det finns tillräckligt med Drömväv för 1T3+1 doser.

3. Draksvamp
I detta lilla hörn av svampgrottarna växer det en röd storväxta Draksvampen. I hörnan växer 1T10+10 draksvampar.



4. Gejser

På denna plats i svampgrottan finns en liten gejser. Från gejsern sipprar vit ånga ut och likt dimma sprider den sig runt gejsern en 10-15 meter. Går någon in i ångan finns det risk att denne drabbas av galenskap. Alla rollpersoner som går in i ångan måste lyckas med ett situationsslag Psyke med svårighetsgraden 8. Ett misslyckande fyller offret med vrede och kommer i 1T10+3 stridsronder att anfalla alla i dess närhet. Håller någon en halsduk eller liknande för mun och näsa är svårighetsgraden 12. För att kunna ta sig till rum 8 måste man passera igenom ångan. Tunnelsvin är immun mot ångans effekter.

5. Spjutsvamp

På detta ställe växen 1T6+3 mystiska svampar. Svamparna är den sällsynta Spjutsvampen och är bruna till färgen och långsmala till formen.

6. Sprickan

På detta ställe i svampgrottan finns en långsmal spricka. Sprickan ser ut som den uppstått av en jordbävning och därigenom öppnat en väg till bergsrummet under svampgrottan. Ånga sipprar upp längs med sprickans väggar genom små håligheter. Ångan är mycket varm men inte giftig som ångan i gejsern. Det går att klättra ner i sprickan längs med väggarna men säkrast sättet att ta sig ner är med rep. Till botten av sprickan är det cirka åtta meter. Den förste av rollpersonerna som klättrar ner i sprickan kommer att få en otrevlig överraskning. Ungefär halvvägs till botten kommer ett utbrott av ånga att spruta på rollpersonen. Denne måste klara av ett situationsslag Styrka med svårighetsgraden 10. Ett misslyckande medför att rollpersonen tappar taget och trillar ner. Fallet ger 1T5 i skada (rustningar skyddar inte).

Karta XII: Svampgrottorna

10 x 10
Meter

De evigas grotta
Väl nere på botten av sprickan kan rollpersonerna se ett större grottutrymme. Längs väggarna och i taket har många runor ristat in. Stentavlor finns placerade längs väggarna på golvet. I urgröpningar i väggarna finns det fyra mycket välgjorda stenstatyer med breda munnar och yviga skägg. Statyerna är egentligen förstenade dvärgar som kallas för De eviga (se nedan).

Om rollpersonerna är mycket uppmärksamma och lyckas med ett extremt svårt (-10) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) så hittar de den stenliknande svampen Bojorns Skägg som växer i grottan. Svamparna är 1T20+10 till antalet.

De eviga
Bland dvärgarna viskas det om De eviga, dvärgar som i forntiden inte såg det som sin plikt att forma berget utan istället försökte bli en del av det. Dessa dvärgar höjde kunskap och vetande överallt som hade med smide och gruvarbete att göra och i utbyte mot att offra sig till berget skänktes de evigt liv. Det sägs att i forntiden hade varje dvärgrike en egen enklav av De eviga och man lät dem hållas eftersom de verkade ha direktkontakt till berget och deras kunskap kom väl tillhands i stunder av nöd. Med tiden föll De eviga i glömska och existerar bara i legendernas och sagornas hallar.

I grottutrymmet står fyra av De eviga. Alla med yvigt skägg och bistra miner. Om rollpersonerna har hittat De evigas hammare (se tjugosjätte mötet: Tidens piedestal) så kan de använda den för att väcka De eviga. Slår man med hammaren på De eviga så vaknar de till liv och börjar röra på sig. Detta är enda sättet att väcka De eviga och de är annars helt oförstörbara som stenstatyer.

Varje enskild individ bland De eviga kan väckas en gång och de bistår sedan rollpersonerna med sin kunskap. Efter att Den evige har hjälpt färdigt rollpersonerna börjar den äta av Bojorns skägg för att åter ta sin stenstatyform. Följande kan De eviga hjälpa till med.

- De eviga är mycket visa och kan hjälpa rollpersonera med att lösa gåtor, anagram eller bistå med kunskap om svampar, dvärgar, föremål, historia och mycket annat.
- De eviga känner till en hel del hemliga dörrar och gångar i Fradkov. Om rollpersonerna stöter på problem kan De eviga hjälpa till och berätta var dessa finns.
- De eviga kan om det går dåligt för rollpersonerna visa till olika platser i Fradkov. De fungerar då som en guide som efter att man nått målet återvänder till sin plats i De evigas grotta.
- Om det går riktigt uselt för rollpersonerna kan någon av De eviga tänkas hjälpa till att dräpa en fiende. Den eviga kommer att dräpa fienden med sina bara händer och verkar inte ta skada av fiendens vapen. Efter dådet återvänder Den evige till sin plats i De evigas grotta.

7. Jukklasvampgrotta
En medelstor grotta full med stövelhöga Jukklasvampar. I grottan finns det jukklasvampar för 100 dagars proviant. Om någon av rollpersonerna lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) hittar de ytterligare en svamp som är grå och har vita fläckar. Det är den Vitfläckiga mulltoppen. Det finns två mulltoppar i grottan.

8. Avbetad grotta
Denna grotta är nästan alla svampar avbetade av tunnelsvinen. Det enda som finns kvar är 1T10+10 svartbruna svampar med gula strimmor. Svamparna är Murgletratt.

9. Jukklasvampgrotta
En grotta där svamparna är halvt avbetade av tunnelsvinet som håller till i grottan. Tunnelsvinet är fredligt och gör inga utfall ifall rollpersonerna lämnar det ifred. Det finns jukklasvampar i grottan som räcker till 1T10+20 dagar proviant. Om någon av rollpersonerna lyckas med ett mycket svårt (-3) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) så hittar denne Zodans lav som växer i ett hörn.

10. Parasitsvampens grotta.
När rollpersonerna kommer in i denna grotta ser de att marken är fylld med den lilla Semjaskivlingen. Svampen är mycket god och används ofta i matlagning. Istället för att hålla ögonen på alla läckra svampar på marken borde rollpersonerna hålla ögonen på taket. En lömsk Parasitsvamp ligger och lurar i mörkret och kan bara upptäckas med väldigt svårt (-5) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Om rollpersonerna stannar kvar i grottan för att plocka Semjaskivling (det finns tillräckligt med svamp för 1T10+6 dagars proviant) eller för att undersöka Parasitsvampen (om de upptäckte den) så kommer den sistnämnde att gå till attack. För mer information om hur Parasitsvampen attackerar se appendixet: Fradkovs svampar och lavar.

Denna händelse fungerar bäst om en av rollpersonerna ensam går in i grottan. Denne återvänder några minuter senare och verkar förvirrad. Rollpersonen vet inte vad som hände i grottan eftersom under dessa minuter har denne drabbats av amnesi.

11. Avbetad grotta
I denna grotta är all svamp avbetad av tunnelsvinen. De har dock lämnar kvar en mystisk tungliknande rova som har frodats i grottan. Tydligen är rovan en växt som tunnelsvinen ratar. Kanske är den giftig. Rovan är den ätbara rovan Morkertunga. Det finns tillräckligt med morkertunga för 1T10+10 dagars proviant.

12. Galna tunnelsvin
I denna stora grotta med två ingångar växer den giftiga krustallkantarellen. Två tunnelsvin har hittat till grottan och frossat i sig stora mängder kantareller. Detta har fått tunnelsvinen att bli galna och direkt de får syn på rollpersonerna går de till anfall.



Tunnelsvin
Tunnelsvinet är enormt till storleken om man jämför med deras kusiner som lever i skogen. De största exemplaren kan bli två meter höga och kan vara mycket aggresiva. Ett normalt tunnelsvin är dryga 1,5 meter högt. De lever oftast i flock men det finns även utstötta individer som ensamma vandrar omkring i underjordens tunnlar och grottor. En normal flock består av 10 till 20 individer. De håller ihop av praktiska skäl eftersom flera individer har större chans att överleva än färre. Tunnelsvinens huvudföda är svamp. De älskar att frossa i krustallkantarellen men detta har även fått vissa individer att bli fullständigt galna.

Ras: Tunnelsvin. **Urstam:** Forforis.
Hemvist: Grottor och tunnlar. **Vanlighet:** Vanlig.
Typålder: 23 år. **Maxålder:** 38 år.
Storlek: Stor som en oxe (4 ggr).
Skräckfaktor: Ingen. **Förflyttning:** L34.
Naturligt skydd: Hud, RV 3.

Kroppspoäng: 74.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-4	37
Höger framben	5-6	25
Vänster framben	7-8	25
Kropp	9-14	74
Höger bakben	15-17	25
Vänster bakben	18-20	25

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Smidig (smi +2).
Färdigheter: Strid FV 12.
Fördjupningar: Naturlig strid (stridspoäng, nivå II), Bete (antal handlingar, nivå II), skada (nivå V).
Förmågor: Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 22 stridspoäng (att fördelas under 2 spelrundor).
Alt1: Bete FV 14, bete FV 8.
Alt2: Bete FV 12, bete FV 10.
Skada: Bete 1T10 (ÖP 7-10)+6.

TJUGONIONDE MÖTET:
SLAGFÄLTET

Samtidigt som ni närmar er öppningen till en gigantisk grottsal når det alltför välkända ljudet av strid era öron. Pilar som sjunger genom luften delas av smärtsamma skrik från sårade. Ett gutturalt gurglande kan också höras från någon som håller på att kvävas i sitt eget blod. Era blickar dras mot en kulle av sten där fackelsken avslöjar att en mindre grupp dvärgar strider för sina liv. Hälften av dvärgarna har bildat en sköldmur medan andra hälften skjuter med sina pilbågar från säkerheten bakom sköldmuren. Runt omkring kullen kan ni också se hukande varelse som försöker ta sig upp för kullen.

Rollpersonerna har anlänt mitt i striden mellan en grupp äventyrslystna dvärgar och en grupp av Yxehuggs gråtroll. Striden har redan rasat i över en timme och dvärgarna har tvingats ta skydd på toppen av en kulle. Trollen förbereder en sista stormning av kullen och läget ser prekärt ut för dvärgarna. Dvärgarna ser ut att var ett drygt dussin till antalet och trollen minst tre gånger fler.

Om rollpersonerna inte vill hjälpa dvärgarna kan de vända om och gå tillbaka samma väg som de kom. Återkommer de senare till slagfältet hittar de dvärgarna dräpta på kullen och alla deras vapen, rustningar och utrustning är borta.

Om rollpersonerna väljer att anfalla trollen måste ta sig över en sträcka på hundra meter. I mörkret kommer dvärgarna att tro att rollpersonerna är förstärkning till trollen och kommer att avlossa tre välriktade pilar mot rollpersonerna.

När rollpersonerna befinner sig närmare än 30 meter inser dvärgarna sitt misstag. Detta hinner dock inte rollpersonerna uppfatta eftersom de blir anfallna av 1T3+3 gråtroll. Efter att rollpersonerna har besegrat trollen ser de att dvärgarna har gjort en utbrytning och antingen dräpt eller jagat iväg de sista av trollen.

När rollpersonerna slutligen har kommit fram till kullen möts de där av storögda ögon. Dvärgarnas ledare som heter Grabrutar Fralagstok stiger fram och gör en misstänksam hälsning mot rollpersonerna. Efter en trevande inledning berättar Grabrutar att han är ledare för dvärgarna och att de är på jakt efter sina förfäder förlorade skatter. Han kan också berätta en hel del om hur Fradkov gick under och att man behöver runnycklar för att hitta ut. Om allt går enligt planerna tänker Grabrutar och hans dvärgar bosätta sig i Fradkov och bygga upp det förlorade riket.

Grabrutur är villig att bjuda rollpersonerna på lite mat som tack för deras insats mot trollen. Under måltiden kommer Grabrutur att börja fråga ut vad rollpersonera gör i Fradkov. Får han reda på att de har hittat skatter och föremål kräver han omedelbart att de ska överlämnas till honom. Följande är de föremål han kräver att få av rollpersonerna:

- Alla tackor (av stål, koppar, bly och guld)
- Bulgakovs horn
- Allt rollpersonerna tagit från Bulgakovs rustningskammare
- Stenklotet från Bullerborks håla
- Petzkasektens svarta kirovmurgla
- Städet Hiruhaku

Om rollpersonerna förvägrar Grabrutur föremålen beordrar han sina dvärgar att dra sina vapen och omringa rollpersonerna. Grabrutur förklarar att enda anledning till att rollpersonerna inte är dräpta är för att de hjälpte dvärgarna mot trollen men om de vägrar att överlämna deras anfäders skatter så gäller inte det skyddet. Vägrar fortfarande rollpersonerna går dvärgarna till anfall. Om de däremot går med på att överlämna föremålen kommer dvärgarna att noggrant söka genom deras utrustning och ryggsäckar. Inget kommer att missas av dvärgarna.

Det enda sättet att oblodigt komma undan dvärgarnas krav är om rollpersonerna har Bulgakovs halssmycke. Använder sig rollpersonerna av det och halssmycket börjar lysa rött (vilket det gör) kommer dvärgarna att stoppa undan sina vapen och be om ursäkt för sin enfald. De kommer bara att kräva att städet Hiruhaku överlämnas till dem eftersom de behöver det för att kunna bygga upp Fradkov.

Efter att skatterna har överlämnats ber Grabrutar rollpersonerna att lämna Fradkov eftersom de ändå inte har något där att göra. Rollpersonerna släpps och dvärgarna försvinner med föremålen och skatterna genom en av gångarna som leder in i grottsalen.

Gråtroll (typ A)

Dessa gråtroll är typiska medlemmar av sitt släkte. Aggresiva, stinkande och väldigt korkade.

Ras: Gråtroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Varierar.
Typålder: 25 år. **Maxålder:** 60 år.
Storlek: Något mindre än en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L15.
Naturligt skydd: Hud, RV 1.
Kroppspoäng: 32.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	16
Höger arm	3-4	16
Vänster arm	5-6	16
Bröstkorg	7-11	32
Mage	12-14	22
Höger ben	15-17	22
Vänster ben	18-20	22

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Härdad (fys +1), Korkad (int -2).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 8, Rörlighet FV 6, Språk (Futhark) FV 10 (Bastjumal), Strid FV 10 (Holmgång, Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare [enhandsfattade svärd]), Jakt och fiske FV 8, Överlevnad (berg) FV 10.
Förmågor: Mörkersyn, Smittbärare.
Holmgång: 15 stridspoäng, 1T10+4.
Beväpnad strid:
15 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Bredsvärd 1T10 (ÖP 9-10) +4.
Medelstor sköld (brytvärde 13).
Utrustning: Tjockt tyg RV 1, 1T5 kopparmynt.

Grabrutar Fralagstok och hans bröder (12 st)

Grabrutar Fralagstok och hans bröder tillhör ett brödraskap som härstammar från Fradkov. Länge har dessa bröder planerat att återvända till sitt forna rike och bygga upp det. Grabrutar har sänts ut för att undersöka om riket är säkert att återvända till. Dock har dessa bröder blivit så tagna av Fradkovs potential att de inte planerar att återvända.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Fradkov. **Ålder:** 40-80 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L7. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 26.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	13
Höger arm	3-4	13
Vänster arm	5-6	13
Bröstkorg	7-11	26
Mage	12-14	17
Höger ben	15-17	17
Vänster ben	18-20	17

Exceptionella karaktärsdrag: Stark (sty +1), Beslutsam (psy +1), Trögtänkt (int -1).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 10, Rörlighet FV 12, Språk (Futhark) FV 12 (Tharkba), Strid FV 12 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare [enhandsfattade yxor], Projektilvapenbärare [pilbågare], Sköldbärare, Rustningsbärare).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 15 stridspoäng, 1T5+1.
Beväpnad strid:
22 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade yxor.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
5 stridspoäng låsta till pilbågar.
Vapen och sköldar:
Förstärkt båge 1T10 (9-10).
Stridsyxa 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Medelstor sköld (brytvärde 15).
Utrustning: Ringbrynja RV 6, Proviant (7 dagar), 10 silvermynt, diverse äventyrarutrustning.

TRETTIONDE MÖTET:
DRAKHUVUDET

Ni har vandrat i vad som känns som flera timmar sedan ett ras blockerade er färdväg bakåt. Gången ni går i har bara blivit bredare och bredare och de facklor som förut lyst upp delar av vägen har nu försvunnit och istället hörs bara dova pustande framåt gången ni går i. Först lät det som ljudet bara spelade er ett spratt, men ju närmare ni kommer desto mer kan ni höra hur någon stor varelse andas längre fram. Om det sover eller lurpassar kan ni bara gissa i era vildaste drömmar, men ni vet att er väg endast kan ta er framåt, framåt mot det fasansfulla som finns djupt inne i mörkret.

När ni gått ytterligare en stund kommer ni in i en stor avlång grotta. Ni kan riktigt känna varelsens andedräkt, fylld av hetta och förruttelse. Den måste vara nära nu. Plötsligt så ser ni hur den bortre änden av grottan lyses upp av ett eldsken. Siluetten som bildas kommer att fylla era sinnen med mardrömmar för år framöver. Ett enormt drakhuvud tornade upp sig bland skuggorna och elden var dess verk. Framför draken ser ni hur ett trettiotal skogstroll ligga döda vid dess gap, de flesta sönderbrända. Stanken bränner i era näsborrar.

Rollpersonerna har kommit in i en grotta vars norra ände har ett stort drakhuvud utskuret ur berget. Detta huvud har skräckslagit många varelser i Fradkov men få vet att det endast är ett stenhuvud uthugget av mästerliga dvärgiska stenarbetare. Anledningen till att huvudet har huggts ut ur berget var den gasficka som dvärgarna fann bakom grottsalen. Då och då stiger trycket i gasfickan och gasen slungas ut genom ett hål i väggen. Ibland antändes gasen och ett brinnande eldklot slungades då ut ur hålet. Detta tog dvärgarna vara på när de huggde ut drakhuvudet. Det flämtande läte som får det att framstå som om drakhuvudet andas kommer från den luft som via en liten gång rusar in i rummet. Allt som allt ser drakhuvudet ut som flämtande och frustande drakhuvud som ibland sprutar eld.

När rollpersonerna för första gången får syn på draken befinner de sig 50 meter ifrån den. Den skräckinjagade uppsynen sätter skräck i rollpersonerna, skräckfaktor: 1T10 (ÖP 7-10). Om någon av rollpersonerna drabbas av bärsärkarus kommer den vettlöst att anfalla drakhuvudet (inga undvikaslag får göras).

25 meter från drakhuvudet finns en dold aktiveringsplatta utplacerad. Om man inte undviker plattan är det 50% chans (1-10 på 1T20) att man råkar trampa på den. Aktiveringsplattan kan upptäckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Trampar någon på plattan kommer antänd gas att slungas ut från drakhuvudet mot rollpersonerna. Eldklotet ger 1T5 i skada i 1T3+2 kroppsdelar (rustningar skyddar inte) och antänder alla lättantändliga föremål. Tar kläderna eld ger det 1T5 i skada varje stridsrond tills elden är släkt. Eldklotet kan bara undvikas med ett lyckat Rörlighetsslag (fördjupningen Undgå attack ger +3).

För att upptäcka att drakhuvudet inte är levande måste någon av rollpersonerna lyckas med ett extremt svårt (-10) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). För var 5:e meter rollpersonerna närmar sig får de +1 i FV.

Om rollpersonerna väljer att lämna grottan och istället återvända till raset möts de av en överraskning. På den plats där raset skulle vara finns inte ett spår av något ras. Vad som orsakat detta är ett mysterium och något nytt ras kommer inte att uppstå.

Om rollpersonerna lyckas ta sig fram till stenhuvudet så kommer de att se kropparna efter ett 30-tal förkolnade lik. De kan också se att det går att klämma sig emellan drakens tänder. Bakom tänderna finns en stor gång som luktar illa av gaser och brända lik. Tio meter in i gången finns ett meterstort hål som spärrar av vägen. Tittar man ner ser man att man befinner sig ovanför en lavakammare (rollpersonerna befinner sig ovanför taket i Lavakammaren, se sjunde mötet). Fortsätter rollpersonerna efter gången kommer de fram till en låst dörr av rokjärn. Dörren kan bara öppnas med ett lyckat Lönndomsslag (fördjupningen Låsdyrkning ger +3) eller med en runnyckel.

Niropurkas grotta

Bakom dörren finns en stor kammare fylld med jukklasvampar. Efter en av väggarna rinner friskt källvatten och det droppar även från taket. I kammaren bor den vettskrämda alfen Niropurka. Niropurka hade oturen att bli tillfångatagen av troll och släpades in i bergen. Han lyckas dock fly från trollen men irrade sedan in i Fradkov. Skrämd av rikets trånga utrymmen drabbades han av galenskap. Under sin vandring hittade han till denna grotta som han tog som sitt hem eftersom det fanns båda mat och dryck i den. Hur många år som Niropurka har bott i denna grotta går inte att avgöra (minst 20 år det i alla fall).

Niropurka blir vettskrämd när han får syn på rollpersonerna. Han försöker fly genom att klättra upp på en stenavsats. Dock är han så ivrig att han tappar fästet och trillar ner på golvet. Den kraftiga smällen får alfen att tappa medvetandet. När Niropurka väcks till liv igen är han lugn. Alfen tror att han upplever någon konstig dröm. Niropurka kan bara tala alfiska (vojnimmha) och vet inte mycket om någonting. Han är dock trevlig och längtar tillbaka till sina älskade skogar. Om rollpersonerna tillåter det vill Niropurka följa med dem. Han kommer dock att fly vid första tecken på stridigheter.

Förutom jukklasvampar och källvatten finns ett dolt föremål i rummet som Niropurka inte hittat. Begravd under cirka 5 centimeter jord ligger Yukks vandringsstav. Staven kan bara hittas med ett extremt svårt (-10) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

Yukks vandrinsstav

Yukks vandringsstav är cirka 80 cm lång och tillverkad i trä. Toppen och handtaget som är formad som en orm är dock i silver. Så länge man håller staven i silverhandtaget händer ingenting men tar man i träet förvandlas staven till en slingrande orm. Om man är oförberedd på denna förvandling drabbas man av skräck (skräckfaktor 1T5). Ormen kommer att strida i 12 stridsronder eller till den sprutat in sitt gift i ett offer. Därefter förvandlas ormen tillbaka till en vandringsstav och kan därefter inte förvandlas förrän efter att en timme har förlöpt.

Exceptionella karaktärsdrag: Smidig (smi +4). **Naturligs skydd:** Fjäll, RV 1.
Storlek: Midjelång (0,5 ggr). **Skräckfaktor:** 1T5. **Förflyttning:** L6. **Kroppspoäng:** 10.
Färdigheter: Strid FV 10. **Förmågor:** Mörkersyn, Gift.
Naturlig strid: 10 stridspoäng. Alt1: Bett FV 10. Skada: Bett 1T10 (ÖP 10)*.

*Ger bettet skada sprutar ormen in gift i sitt offer. Giftet har har styrka 6 och fungerar som giftet Mandrape (se Trudvangs stigar sidan 90).

Niropurka

Ras: Korpikallaalf. **Urstam:** Okänd.
Hemvist: Svartliden. **Ålder:** 125 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L14. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 24.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	12
Höger arm	3-4	12
Vänster arm	5-6	12
Bröstkorg	7-11	24
Mage	12-14	16
Höger ben	15-17	16
Vänster ben	18-20	16

Exceptionella karaktärsdrag: Viljesvag (psy -4*), Smidig (smi +2), Trögtänkt (int -1).

Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 12, Rörlighet FV 12, Strid FV 12 (Projektilvapenbärare och Projektilvapenmästare [pilbågar]), Jakt och fiske FV 15 (Artjägare Älg, Spårare), Överlevnad (skog) FV 15 (Spå väder).
Förmågor: Nattsyn, Klaustrofobi.
Holmgång: 12 stridspoäng, 1T5.
Beväpnad strid:
12 stridspoäng.
10 stridspoäng låsta till pilbågar.
Vapen och sköldar:
Stendolk 1T10 (ÖP 10) -2.

*Niropurka är normalt Ståndaktig (psy +2) men den skrämmande vistelsen i underjorden har drastiskt sänkt hans värde.

TRETTIOFÖRSTA MÖTET:
YURIALS TILLHÅLL

Efter att Yurial störtades från tronen av Okrug flydde han tillsammans med sitt livgarde in i Fradkov. De visste att förföljarna inte skulle våga följa efter dem och Fradkovs fasor var bättre att möta än döden. I många år vandrade de omkring i riket och stred mot många fiender. Sakta men säkert decimerades livgardet och nu återstår bara sju av dessa tappra krigare. För några år sedan hittade Yurial ner till den glittrande sjön och mötte sjöormen som levde där. I konfrontationen som uppstod bet sjöormen av Yurials vänsterhand och svalde mahurgringen. Svårt skadad släpade livgardet bort Yurial.

Med tiden läkte armen men Yurial var förtvivlad. Hans älskade ring var borta och han hade förlorat vänsterhanden. Yurials mörka stenhjärta blev ännu mörkare och han svor att han skulle återerövra Okrug, med eller utan mahurgring. Han började smida mörka planer men det var inte förrän han träffade på gråtrollet Yxehugg i Fradkovs huvudgruva som de började ta form. Yurial lovade Yxehugg stora rikedomar och kungakronan över ett eget rike om han hjälpte Yurial att erövra Okrug. Yxehugg var inte sen att tacka ja till det erbjudandet. Han hade länge traktat efter ett fint dvärgrike att härska över och om han skulle få dräpa dvärgar i processen så var det bara en välkommen bonus.

Yurial fann bara ett problem med trollen. De var alldeles för dåligt utrustade. De flesta hade inga rustningar och många hade inte ens andra vapen än stenar som de slungade mot sina fiender. Det skulle inte duga mot Onegins välbeväpnade styrkor. Därför beordrade Yurial trollen att börja tillverka vapen och rustningar. Men eftersom de var troll var de inte speciellt bra på att smida, gjuta och forma. Tiden gick och trollarmén utrustning förbättrades men inte mycket. Då var det någon som kläckte idén att om de kunde finna en orörd skattkammare skulle den vara full med vapen och rustningar av yppersta kvalité. Yurial satte igång ett sökande men det dröjde innan de slutligen hittade en skattkammare.

Problemet med skattkammaren var att den var låst och det behövdes fem runnycklar för att öppna den. Yurial har bara hittat en nyckel och han behöver ytterligare fyra. Yurial har skickat ut troll för att leta efter fler nycklar och under tiden väntar han tålmodigt i sitt tillhåll.

Möte med Yurial

När rollpersonerna hittar till Yurials tillhåll har de två val. Antingen försöker de förhandla med Yurial eller så drar de sina vapen och försöker dräpa alla. När rollpersonerna kommer till vaktrummet (rum 1) möts de av tre dvärgar från Yurials livgarde. De är inte direkt fientliga mot rollpersonerna men de är misstänksamma. Om rollpersonerna tilltalar dvärgarna förklarar de att de inte kan svara på några frågor utan vill tillkalla sin thuun. Går rollpersonerna med på detta springer en av dvärgarna iväg och återvänder några minuter senare med Yurial.

Yurial ser direkt att rollpersonerna är händiga personer som han tror sig kunna utnyttja. Han berättar att han försöker öppna en skattkammare men att han behöver fyra runnycklar till för att lyckas. Om rollpersonerna går med på att leta efter runnycklar lovar han att de ska få hans runnyckel och valfri skatt från skattkammaren i belöning. Om rollpersonerna redan har fyra runnycklar kan följet omedelbart bege sig till skattkammaren annars ber Yurial att de ska återvända när de hittat dessa.

Om rollpersonerna frågar om mahurgringen blir Yurial mycket misstänksam. Han kan motvilligt berätta hur han förlorade den och att han skulle överlämna alla skatter i Fradkov för att få den tillbaka. Tyvärr är den i magen på en sjöorm tillsammans med min hand beklagar Yurial.

Har rollpersonerna redan hittat mahurgringen känner Yurial omedelbart dess makt. Han kommer då att försöka lura rollpersonerna att följa med honom. Han kommer sedan att leda rollpersonerna till festsalen (rum 14) och väl där kommer han beordra trollen att dräpa rollpersonerna. I denna strid kommer ingen nåd att lämnas och går det dåligt för trollen kommer Yutial att kalla på förstärkning från alla som inte deltager i striden men finns någonstans i hans tillhåll.

Öppnandet av skattkammaren
Om rollpersonerna gör en pakt med djävulen (Yurial) och har tillgång till fyra runnycklar kommer Yurial tillsammans med de tre vakterna att eskortera rollpersonerna till skattkammaren. När nycklarna är på plats kommer den massiva porten sakta att lyfta sig uppåt. Efter tre stridsronder har porten lyfts så mycket att man kan krypa in under den och efter tio stridsronder har porten försvunnit in i taket och man kan gå raklång in i skattkammaren.

Väl inne i skattkammaren kan rollpersonerna och Yurial och hans vakter titta sig omkring. Rummet är fyllt med mästertillverkade rustningar, vapen, sköldar, statyer, guld, mitraka och andra skatter. På ett altare mitt i rummet skiner den största diamant som rollpersonerna någonsin sett. Diamanten utstråla makt och härlighet och är det något föremål i rummet de vill ha så är det diamanten. Yurial nickar bifallande och säger att diamanten är deras.

Vad ingen vet är att diamanten är en fälla. Den går inte att rubba från sin plats på altaret. Tar någon av rollpersonerna i diamanten börjar rummet att skaka till och porten börjar sakta sänka sig ner. Yurial tror att rollpersonerna på något sätt försöker lura honom och han beordrar sina vakter att dräpa dem. Själv drar han sitt svärd och går till anfall. Rollpersonerna har tio stridsronder på sig att besegra Yurial och ta sig ut ur rummet innan porten stänger in dem för evigt.

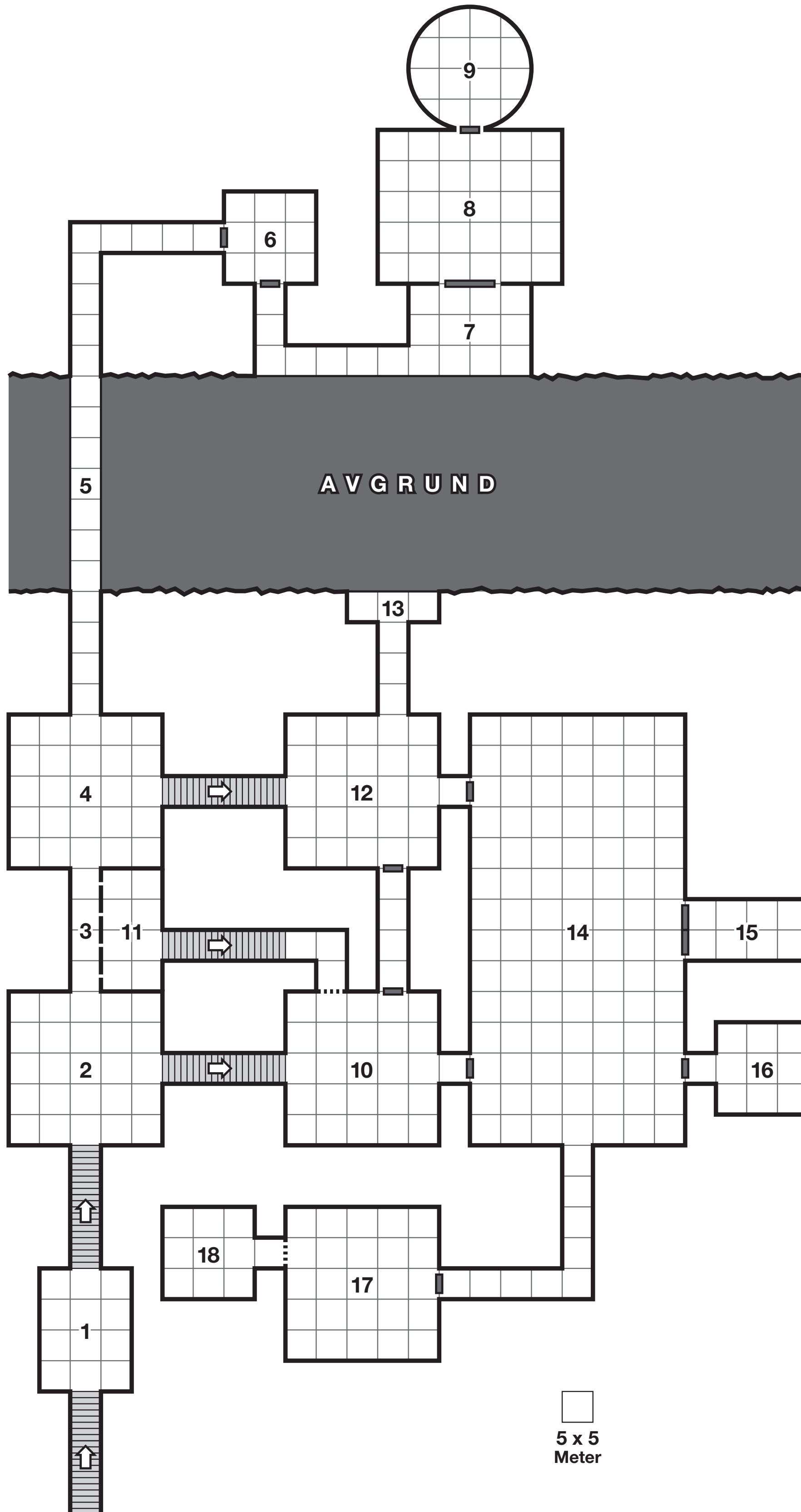
Flykten
Om rollpersonerna lyckas ta sig ut ur skattkammaren innan porten stängs så är deras problem inte över. Trollen på utkiksplatsen (rum 13) kommer att börja skjuta pilar mot dem. De måste springa för att komma undan pilarna. Det tar dock en stridsrond att samla ihop runnycklarna. Efter att rollpersonerna har besegrat vakterna i vaktrummet (rum 6) kommer de återigen att bli beskjutna när de springer över bron. Trollen som hör stridslarmet kommer att samla sig och försöka hindra att rollpersonerna flyr. Om de hinner till rum 2 eller 4 innan rollpersonerna är upp till spelledaren att avgöra. I korridoren (rum 3) försöker några lömska troll att sticka rollpersonerna med spjut genom gluggarna. Tar sig rollpersonerna helskinnade till vaktrummet (rum 1) bör de lyckas fly från trollen som jagar dem. Det är trots allt lätt att lura bort förföljare bland Fradkovs alla korridorer och passager.

Blodets väg
Om rollpersonerna inte är intresserade att förhandla med dvärgarna utan vill dräpa dem istället går det också bra att försöka. Beskrivningen nedan av Yurials tillhåll är beskrivet efter att rollpersonerna väljer denna väg. Det finns två sätt för rollpersonerna att ta sig in i tillhållet. Antingen hittar de till tillhållet via mötestabellen (rum 1) eller så hittar de porten till festsalen (rum 14) via slumpmässiga händelser.

Tänk dock på att Yurial, dvärgarna och trollen inte är några dumbommar. De kommer att samarbete och strida med oschysta medel, allt för att vinna. Går det dåligt för dem kommer de att försöka fly eller i värsta fel ge upp. Slutligen är det upp till spelledaren att avgöra hur långt de olika spelledarpersonerna är villiga kämpa för att försvara Yurials tillhåll.



Karta XIII: Yurials tillhåll



1. Vaktrum
Eftersom detta är den enda egentliga vägen in i Yurials tillhåll har Yurial placerat tre av sina krigare från livgardet att vakta ingången. Yurial litar inte på att trollen ska sköta uppgiften med nödvändig uppmärksamhet. Dessa vakter lämnar så gått som aldrig rummet och de gör allt här. Äter, sover, vaktar, stridstränar, samtalar är allt de gör. Vakterna är inte direkt fientliga mot rollpersonerna om de kommer hit men de är misstänksamma. Vill rollpersonerna prata med dvärgarna vill vakterna först tillkalla Yurial (se Möte med Yurial). Blir det stridigheter strider de till sista blodsdroppen.

2. Förbindelserum
Detta rum är i stort sett tomt förutom ett bord och några stolar. På bordet står en oljelampa med bränsle för 2 timmar. Väggarna är dekorerade med dvärgiska mönster och i taket hänger en ljuskrona.

3. Korridor
I denna korridor finns det på högra sidan fyra små gluggar. Om rollpersonerna oinbjudna försöker ta sig genom korridoren kommer gråtrollen i rum 11 att försöka sticka spjut i dem genom gluggarna. Om rollpersonerna kryper och lyckas med ett lätt (+3) Lönndomsslag kan de smyga förbi gluggarna utan att trollen märker dem.

4. Förbindelserum
Detta rum är i stort sett tomt. I ett hörn har någon lämnar tre stycken långspjut varav ett är blodigt. Väggarna är dekorerade med dvärgiska mönster och i taket hänger slitna fanor med olika runor. Varje fana representerar en av de olika brödraskaror som en gång levde i Fradkov.

5. Bro
En 35 meter lång bro spänner sig över en djup och mörk avgrund. Faller någon ner kommer denne att falla över 100 meter och slå ihjäl sig mot klipporna i botten. Bron är tillverkad i sten och mycket stabil.

6. Vaktrum
Dörrarna till detta rum är i rokjärn och olåsta. Två dvärgkrigare från Yurials livgarde håller vakt så att inga oinbjudna tar sig till skattkammaren. Dessa vakter frågar inga frågor utan går direkt till anfall om rollpersonerna kommer utan eskort från Yurial. Förutom vakterna finns det i rummet några låga stolar, ett bord med något sorts spel (som liknar schack) och några bägare, en påse med torkat tunnelsvinskött (en portion) och en tunna med mjöd. Rummet lyses upp av en oljelampa i taket.

7. Avsats
Denna trånga avsats går efter kanten till avgrunden till porten för den yttre skattkammaren. Porten är åtta meter bred och utsmyckad med runor som varnar alla som utan tillstånd försöker öppna porten. Brevid porten finns det fem ihåligheter där de fem runnycklarna ska placeras som öppnar porten. Stoppar någon in fem runnycklar kommer ett urgammalt maskineri att sättas igång och sakta lyfta upp porten i taket vilket tar tio stridsronder. Yurials runnyckel finns placerad i en av ihåligheterna.

8. Yttre skattkammaren
Den yttre skattkammaren är ett under av skönhet (för en dvärg i alla fall). Längs väggarna hänger mästertillverkade murglor och rustningar. Från taket i kedjor kistor och skrin med stora lås. På golvet finns det vackra krukor, större kistor förseglade med starka kedjor, vapen prydligt uppradade i olika ställ. I kistorna och skrinen finns det guld-, silver- och mitrakatackor och andra värdefulla föremål som guldarmband, mitrakaringar och mästersmidda bruksföremål. Alla kistor är extremt svåra att öppna utan nyckel och kräver ett lyckat Lönndomsslag med -10 i FV (fördjupningen Låsdyrkning ger +3). Trots all skönhet är det ändå ett föremål som är vackrare än alla andra. I mitten av rummet på ett altare finns en knytnävsstor diamant. Diamanten strålar med ett ljus av makt och härlighet. Diamanten är dock fastgjuten i altaret och en listig fälla gillrad av de gamla dvärgarna. Rör någon vid diamanten börjar hela rummet att skaka (dock inte falla sönder) och porten att stänga sig. Är man inte ute ur skattkammaren inom 10 stridsronder blir man instängd. Fällan gör också att skattkammaren går i baklås och kan tidigast öppnas igen 1T6 år senare.

9. Inre skattkammaren
Att komma in i den inre skattkammaren är en omöjlighet. Kunskapen om hur man öppnar den väl förseglade porten är en hemlighet som försvann i och med Fradkovs fall. Vilka skatter som finns i den inre skattkammaren kan man bara drömma om men det borde vara rikets vackraste och mäktigaste föremål. Inga trollkonster, böner eller andra mäktiga krafter kan få upp porten.

10. Taktikrummet
Ett rum vars mitt präglas av ett stort stenbord fullt med ritningar och stenplattor. Ritningarna som är av tunnelsvinsskinn är en noggrann kartläggning över hela riket Okrug. De ska användas för att avgöra den bästa anfallstaktiken när Okrug skall erövras. Stenplattorna innehåller information om olika viktiga personer i Okrug. Alla från thuunen Onegin till den minst mäktige thulen finns beskriven. Det är tänkt att alla dessa personer skall avrättas för att säkra Yurials makt. Runt bordet står Yurial och hans två mest trogna krigare från hans livgarde. Länge har de samlat den information de har om Okrug för inget ska lämnas åt slumpen. Kommer rollpersonerna in i rummet kommer krigarna att gå till anfall medan Yurial hämtar förstärkning från festsalen (rum 14). I rummet finns även en dold dörr som kan hittas med ett lyckat Lönndomslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

11. Dolt vaktrum
Från detta vaktrum kan man övervaka att ingen osett passerar genom korridoren (rum 3). Genom fyra gluggar kan de tre gråtroll (typ B) som håller vakt sticka långa spjut mot alla som försöker passera. Gråtrollen går inte att komma åt från korridoren.

12. Matförråd
Ett stort rum med lådor och tunnor. Tunnorna innehåller vatten och mjöd och i lådorna finns det kol som används vid tillagning av mat. Från taket hänger fyra stycken nyligen fällda tunnelsvin. Blodet från svinen har samlats ihop i fyra stycken hinkar som är placerade under respektive svin.

13. Utkiksplats
På denna lilla avsats har man god utsikt över avsatsen (rum 7) på andra sidan avgrunden och över bron (rum 5). Två gråtroll (typ C) med pilbågar finns alltid här och håller vakt så att ingen oinbjuden försöker ta sig till skattkammaren.

14. Festsalen
En mycket stor sal (35x70 meter) med många bord stolar och en gigantisk öppen spis. Över spisen som eldas med kol grillas ett tunnelsvin och stekoset får det att vattnas i munnen på alla som träder in i salen. I salen är det ständigt gille och Yxehugg och hans närmsta vänner (7 gråtroll, typ B) lever rövare med varandra. I rummet finns också bergstrollet Trampe som är Yxehuggs livvakt. Trampe är ett gigantiskt troll minst 15 fot hög och för stor för att lämna festsalen någon annan väg än genom stormgången (rum 15). Trollen kommer att bli mycket förvånade när de får syn på rollpersonerna. Först tror de att de är allierade till Yurial men när det står fast att de inte är det går de till anfall under vilda tjut. I festsalen finns också en mycket stor dubbelport som hålls låst med hjälp av en stor bom. För att kunna flytta på bommen krävs ett situationslag Styrka med svårighetsgraden 6.

15. Stormgång
En mycket stor och välanlagd stormgång. Kommer rollpersonerna till Yurials tillhåll den här vägen kan de inte öppna porten. Det enda sättet att få upp porten är om rollpersonerna bankar på den. Då kommer Trampe förvånat att öppna porten.

16. Fängelse
Denna dörr är av rokjärn och låst (Yxehugg har nyckeln). För att dyrka upp dörren krävs ett lyckat Lönndomsslag (fördjupningen Låsdyrkning ger +3). Bakom dörren finns byäldstens tre försvunna söner som heter Herve, Biorn och Eirik (se inledningen Byäldstens söner). De blev tillfångatagna av gråtrollen efter att de förvirrade sig ner i Fradkov. De är nu mycket hungriga för att de inte fått mat på flera dagar. Efter att de har fått äta är Herve, Biorn och Eirik villiga att slå följe med rollpersonerna. De

beväpnar sig med gråtrollen vapen och är sedan redo att slåss för sin frihet. De kommer dock bara att offra sig för varandra. Går det dåligt för rollpersonerna i någon strid kommer de att fly. Om någon av rollpersonerna har dött i Fradkov kan det finnas ytterligare en fånge i fängelset (spelarens nya rollperson, utan utrustning givetvis) eller så kan spelaren ta rollen över någon av byäldstens söner (spelvärden som trälarna på sidan 38).

17. Sovsal

Ett enkelt utsmyckat rum som försetts med fem liggplatser. Liggplatserna består av skinn och kuddar och det är här Yurial och några ur hans livgarde sover. Rotar man bland sängplatserna hittar man ett fynd, slå på Fyndtabellen. En dold dörr finns också i rummet. För att finna dörren måste man lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3).

18. Dold kammare

Denna dolda kammare är det bara Yurial som vet om. Här har han gömt ett föremål som han hittade i Fradkov får något år sedan. Föremålet är det legendariska städet Hiruhaku.

Hiruhaku

Städet Hiruhaku, omnämnd och dådsjungen sedan urminnes tider. Hiruhaku är tillverkat av mitraka och vackert dekorerat med många av maktens runor och används för att tillverka thuldomens artefakter. Ett vapen som tillverkas med städets hjälp får sitt brytvärde fördubblat jämfört med ett normalt städ. En rustning av metall får sitt rustningsvärde ökat med 3 utan andra reservationer. För en dvärg är Hiruhaku ett ovärderligt föremål och är någon av rollpersonerna en dvärg kommer denne att insistera på att ta med sig städet som väger 45 kg.

Yurial Stenhjarta av Yaroslavs blod

Yurial Stenhjarta också kallad Yurial Enhand eftersom han har förlorat sin vänsterhand i strid med en sjöorm. Trots detta är Yurial en fruktad motståndare när han i strid hugger lika frenetiskt som skickligt med sitt slagsvärd. Yurial anser att han är dvärgrikets Okrugs rättmätige härskare och gör allt i sin makt för att återta kronan från sin broder Onegin. Yurial som annars är känd för sitt heta temperament kan i tider av nöd (som vistelsen i Fradkov är) behärska sitt humör för att genom list få sin vilja igenom. Hans tunga är dock giftig som en orm och om man vill leva länge gör man bäst i att inte lyssna allt för mycket på honom.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Fradkov. **Ålder:** 78 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L7. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 28.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	14
Höger arm	3-4	14
Vänster arm	5-6	14
Bröstkorg	7-11	28
Mage	12-14	19
Höger ben	15-17	19
Vänster ben	18-20	19

Exceptionella karaktärsdrag: Urstark (sty +2), Ståndaktig (psy +2), Obehaglig (kar -1).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 12 (Orientera), Hantverk (Metall) FV 16 (Finsmide, Grovsmide), Lönndom FV 12 (Finna dolda ting, Upptäcka fällor, Gömma sig, Smyga), Rörlighet FV 8 (Klättrarvana), Språk (Futhark) FV 16 (Bastjumal, Tharkba, Läsa och skriva), Språk (Vrok) FV 12 (Bultvrok, Nordvrok), Strid FV 16 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare och Vapenmästare [enhandsfattade svärd], Sköldbärare, Sköldmästare, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Krafthugg, Trollhugg, Holmgång).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 21 stridspoäng, 1T5+2.
Beväpnad strid:
26 stridspoäng.
10 stridspoäng låsta till enhandsfattade svärd.
10 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Slagsvärd 1T10 (9-10) +2.
Utrustning: Mästertillverkad Bogemurgla och Plåtrustning av Mitraka (huvud RV 11, höger arm RV 11, vänster arm RV 11, bröstkorg RV 22, mage RV 22, höger ben RV 11, vänster ben RV 11). I en påse 1T10 juveler (värda 1T10+50 silvermynt/st)

Yurials livgarde (7 dvärgkrigare)

Dessa sju krigare är Yurials mest trogna nu levande undersåtar. De sju lever för Yurial och deras liv är hans att kasta bort om han så önskar. De sju gillar inte den allians som Yurial har med Yxehugg och hans gråtroll men om deras insats är den enda vägen att återerövra Okrug så må det vara förlåtet. De sju är alla lovade av Yurial att få framstående positioner när han åter sitter på Okrugs rokjärnstron. I väntan på att skattkammaren ska öppnas fördriver de ofta tiden med spel och stridslekar.

Ras: Borjornikkadvärg. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Fradkov. **Ålder:** 55-95 år.
Storlek: Mansvarelse. **Skräckfaktor:** Ingen.
Förflyttning: L9. **Naturligt skydd:** Inget.
Kroppspoäng: 26.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	13
Höger arm	3-4	13
Vänster arm	5-6	13
Bröstkorg	7-11	26
Mage	12-14	17
Höger ben	15-17	17
Vänster ben	18-20	17

Exceptionella karaktärsdrag: Urstark (sty +2), Smidig (smi +2), Tvivlare (spi -1).
Färdigheter (fördjupningar): Geografi (Underjorden) FV 8 (Orientera), Lönndom FV 12 (Finna dolda ting, Smyga), Rörlighet FV 8 (Klättrarvana), Språk (Futhark) FV 12 (Bastjumal, Tharkba), Språk (Vrok) FV 8 (Bultvrok), Strid FV 12 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare och Vapenmästare [enhandsfattade yxor], Sköldbärare, Sköldmästare, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Krafthugg, Holmgång).
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 17 stridspoäng, 1T5+2.
Beväpnad strid:
22 stridspoäng.
10 stridspoäng låsta till enhandsfattade yxor.
10 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Stridsyxa 1T10 (9-10) +2.
Medelstor sköld (brytvärde 13).
Utrustning: Kirovmurgla och Fjällpansar (huvud RV 9, höger arm RV 7, vänster arm RV 7, bröstkorg RV 16, mage RV 16, höger ben RV 7, vänster ben RV 7). En pung med 3T10 silvermynt.

Yxehugg

Yxehugg är en erfaren krigare som varit med i flera dvärgkrig. Han har sedan han var liten varit makthungrig och när tiden var inne besegrade han den gamle hövdingen och tog över styret i sin stam.

Ras: Gråtroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Fradkov. **Ålder:** 35 år.
Storlek: Hög som en skeppsmast (2 ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L15.
Naturligt skydd: Hud, RV 1.
Kroppspoäng: 38.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	19
Höger arm	3-4	19
Vänster arm	5-6	19
Bröstkorg	7-11	38
Mage	12-14	25
Höger ben	15-17	25
Vänster ben	18-20	25

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Tålig (fys +2), Beslutsam (psy +1), Trögtänkt (int -1).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 12 (Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare [enhandsfattade yxor], Holmgång), Jakt och fiske FV 8, Överlevnad (berg) FV 8.
Förmågor: Mörkersyn, Smittbärare.
Holmgång: 17 stridspoäng, 1T10+6.
Beväpnad strid:
17 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till enhandsfattade yxor.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Skäggyxa 1T10 (ÖP 9-10) +6.
Medelstor sköld (brytvärde 13).
Utrustning: Ringbrynja RV 5, Nyckel till fängelset (rum 16).

Trampe

Ras: Bergstroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Fradkov. **Ålder:** 22 år.
Storlek: Högre än en skeppsmast (3 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10). **Förflyttning:** L22.
Naturligt skydd: Hud, RV 1.
Kroppspoäng: 66.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	33
Höger arm	3-4	33
Vänster arm	5-6	33
Bröstkorg	7-11	66
Mage	12-14	44
Höger ben	15-17	44
Vänster ben	18-20	44

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark (sty +6), Motståndskraftig (fys +4), Trolldum (int -4).
Färdigheter (fördjupningar): Rörlighet FV 6, Strid FV 12 (Kampvana, Vapenbärare [tvåhandsfattade krossvapen], Holmgång), Överlevnad (berg) FV 8.
Förmågor: Mörkersyn.
Holmgång: 17 stridspoäng, 1T10 (ÖP 10) +6.
Beväpnad strid:
17 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till tvåhandsfattade krossvapen.
Vapen och sköldar:
Tvåhandshammare 1T10 (ÖP 8-10) +9.
Utrustning: Ingen

Gråtroll (typ B)

Typiska medlemmar ur sitt stinkande släkte.

Ras: Gråtroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Varierar.
Typålder: 25 år. **Maxålder:** 60 år.
Storlek: Något mindre än en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L15.
Naturligt skydd: Hud, RV 1.
Kroppspoäng: 32.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	16
Höger arm	3-4	16
Vänster arm	5-6	16
Bröstkorg	7-11	32
Mage	12-14	22
Höger ben	15-17	22
Vänster ben	18-20	22

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Härdad (fys +1), Korkad (int -2).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10 (Holmgång, Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare [stångvapen]), Jakt och fiske FV 6, Överlevnad (berg) FV 6.
Förmågor: Mörkersyn, Smittbärare.
Holmgång: 15 stridspoäng, 1T10+4.
Beväpnad strid:
15 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till stångvapen.
5 stridspoäng låsta till sköldar.
Vapen och sköldar:
Jaktspjut 1T10 (ÖP 9-10).
Medelstor sköld (brytvärde 13).
Utrustning: Tjockt tyg RV 1.

Gråtroll (typ C)

Ras: Gråtroll. **Urstam:** Bastjurs.
Hemvist: Varierar.
Typålder: 25 år. **Maxålder:** 60 år.
Storlek: Något mindre än en åra (1,5 ggr).
Skräckfaktor: 1T5. **Förflyttning:** L15.
Naturligt skydd: Hud, RV 1.
Kroppspoäng: 35.

Kroppsdel	Träfftabell	KP
Huvud	1-2	18
Höger arm	3-4	18
Vänster arm	5-6	18
Bröstkorg	7-11	35
Mage	12-14	23
Höger ben	15-17	23
Vänster ben	18-20	23

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Härdad (fys +1), Korkad (int -2).
Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10 (Holmgång, Kampvana, Rustningsbärare, Vapenbärare [pilbågar]), Jakt och fiske FV 6, Överlevnad (berg) FV 6.
Förmågor: Mörkersyn, Smittbärare.
Holmgång: 15 stridspoäng, 1T10+4.
Beväpnad strid:
15 stridspoäng.
5 stridspoäng låsta till pilbågar.
Vapen och sköldar:
Förstärkt båge 1T10 (ÖP 9-10).
Klubba 1T10 (ÖP 10).
Utrustning: Tjockt tyg RV 1, 20 pilar i en koger.

ÄVENTYRETS UPPLÖSNING

Förr eller senare hittar rollpersonern de sju runnycklarna och kan ta sig ut ur Fradkov. Kanske har de hittat mahurgringen, kanske sökte de den aldrig. Hur som helst tycker nog rollpersonerna att det ska bli skönt att lämna Fradkovs mörka rike.

Den sista runnyckeln stoppas i sitt nyckelhål och vrids om. Med ett knarrande börjar dubbeldörrarna att glida upp och dela på sig tum för tum tills de öppnat sig likt ett jättestort gap. En frisk vind kommer ilande från stormgången bakom porten och genast känner ni er vederkvickade. Äventyret är ännu inte slut men det är med nytt mod ni stiger igenom portarna mot friheten.

Följer rollpersonerna stormgången som leder till Okrug kommer de efter en timmes vandrande fram till ett vägkors. På vardera sidan om stormgången som fortsätter framåt finns en trappa. En som leder uppåt och en som leder neråt. Rollpersonerna måste välja vilken väg de ska ta.

Trappan uppåt
Väljer rollpersonerna trappan uppåt så måste de vandra i en hel dag innan de kommer till en stor dubbelport. Porten går lätt att öppna om man trycker på den. Genast måste rollpersonerna hålla för ögonen för att det starka solljuset träffar dem rakt i ögonen. Rollpersonerna har hittat ut ur Tvologoya och när ögonen vant sig vid det starka ljuset skådar de Svartliden i all sin skönhet framför sig. Äventyret börjar lida mot sitt slut.

Fick rollpersonerna i uppdrag av byäldsten att bringa bud om vad som hänt hans tre söner kan de om de vill besöka den gamle mannen och berätta vad de vet. Än bättre om de har sönerna med sig. Efter avslutat värv får rollpersonerna 5 silvermynt var och byäldsten tackar dem för deras insats. Senare på kvällen sitter rollpersonerna vid en eldstad och berättar för nyfikna bönder om sina äventyr i den mörka underjorden...

Trappan nedåt
Väljer rollpersonerna trappan nedåt har de börjat nedstigningen mot buratjadvärgarnas riken. Det kommer att bli en lång och äventyrsfylld färd innan rollpersonerna åter ser solen skina på sina ansikten. Spelledaren kan antingen bygga ut äventyret med egna idéer om vad som händer rollpersonerna i underjorden eller så kan äventyrandet sluta med att rollpersonerna försvinner ner för trappan för att aldrig synas igen, eller i alla fall inte förrän det är dags för nya äventyr...

Stormgången framåt
Väljer rollpersonerna att följa stormgången framåt så måste de vandra i två dagar innan de kommer fram till dvärgriket Okrug. Färden går utan problem om inte spelledaren anser att det är lägligt att slänga in ett sista tunnelsvin som vill göra livet surt för rollpersonerna.

Väl framme i Okrug kan äventyret fortsätta på två sätt. Om de var utsända av Onegin, Okrugs härskare, kommer han att mottaga rollpersonerna som ärade gäster och ställa till med en stor fest. Bara bedriften av att ha överlevt i Fradkov är skäl nog för en fest. Om rollpersonerna har med sig mahurgringen blir glädjen ännu större. Onegin tar då fram en mäktig mitrakahammare och dunkar sedan sönder mahurgringen med ett enda mäktigt hugg. Fragmenten från mahurgringen samlas sedan ihop och förs in i till kammaren med mahurgguldådern. Där låses de in för evigt för att aldrig igen kunna sprida sin ondska. Rollpersonerna förs slutligen till thuunens skattkammare och Onegin delar generöst ut från sina skatter. Exakt vad rollpersonerna får är upp till spelledaren att bestämma...

Om rollpersonerna inte var utsända av Onegin möts de av misstänksamhet. Rollpersonerna kommer att omringas och avväpnas. Hittar dvärgarna mahurgringen kommer den att beslagtagas. Därefter förs rollpersonerna till thuunen som bestämmer deras öden. Antingen släpps de fria och får ett uppdrag eller så sätts de i arbete som trälar, bärandes kol till slutet på sina dagar. Spelledaren bestämmer vilket öde som väntar rollpersonerna...

ÄVENTYRSPOÄNG

Efter avklarat äventyr är det dags att dela ut äventyrspoäng. Rollpersonerna bör få cirka 10 poäng för varje möte som de äventyrar och en bonus på upp till 20 poäng för gott rollspelande. Någonstans mellan 200 och 300 poäng bör delas ut om rollpersonerna tar sig levande ut ur Fradkov. Färre om de behövde mycket hjälp eller struntade i eventuellt uppdrag. Om äventyret spelas över flera spelmöten kan äventyrspoängen delas upp och delas ut efter varje möte. På detta sätt blir rollpersonerna gradvis bättre allt eftersom äventyret fortlöper.

KAMPANJEN FORTSÄTTER

Om Stenhjarta spelades som första delen i kampanjen om Ödesprofetiorna så kommer Onegin att efter rollpersonerna har fått sin belöning att ta dem åt sidan och berätta att han är mycket uppmuntrad över att rollpersonerna återvände från Fradkov. Thuunen berättar också att han vill förstärka sin makt genom att kolonisera Fradkov. För att lyckas med detta behöver han hjälp av thulen Svastikov. Det enda problemet är att Svastikov för många år sedan begav sig till människornas riken och har därefter inte synts till. Onegin frågar rollpersonerna om de kan och vill leta reda på Svastikov och föra honom till Okrug. Skulle rollpersonerna lyckas kommer thuunen att bli evigt tacksam och belöna rollpersonerna med höga maktpositioner eller skatter när väl Fradkov är koloniserat. Onegin väntar otåligt på rollpersonernas svar...

I väntan på att del 2 i kampanjen om Ödesprofetiorna ska bli skriven kan rollpersonerna anta uppdraget. De kommer då att färdas vida omkring i sitt letande efter Svastikov innan de hittar honom. Under denna tid kommer rollpersonerna att råka ut för många äventyr, allt efter spelledarens önskemål. Det viktiga med att de inte vet var Svastikov befinner sig är att spelledaren kan lägga in andra äventyr och scenarion i väntan på del 2 ska bli färdigskrivet.

VAD HÄNDER SEDAN?

Bara för att Stenhjarta är färdigspelat betyder det inte att äventyrandet är över. Här följer några idéer som spelledaren kan använda sig av för att själv bygga ut äventyret till det är dags för nästa del.

- Rollpersonerna gjorde sig ovän med någon nere i Fradkov. Om det var Yurial Stenhjarta, Bumling Grå, Yorgi Styvnacke eller någon annan spelar ingen roll bara att denne fortfarande lever. Denna någon vill hämnas den oförrät som rollpersonerna gjorde och kommer att lämna Fradkov på jakt efter rollpersonernas blod.

- Rollpersonerna bestämmer sig för att behålla städet Hiruhaku. På något sätt får överlevande ättlingar från Fradkov reda på detta. Ättlingarna söker upp rollpersonerna och ber att rollpersonerna lämnar tillbaka städet och alla vansmiden som de har smidit på det.

- Någon har lyckats bryta sig igenom portarna till mahurgguldådern och stulit några klumpar. Onegin ber rollpersonerna att leta reda på den skyldige och oskadliggöra denne. Mahurgguldet ska givetvis också återföras för att bergets mörka sida inte skall kunna sprida sin ondska.

- Demonstatyn i det uråldriga mörkret (se tjugofemte mötet) vaknar av någon anledning till liv. Den är dock försvagad av sin vistelse i fängelset och rollpersonerna och ett kompani dvärgkrigare sänds iväg för att dräpa besten. Skulle demon nå trudvangs yta börjar den eldhärja (den kan spruta eld) alfernas och människornas länder och detta måste förhindras.

APPENDIX:
GÅTOR

I Fradkov finns det några varelser som ställer gåtor till rollpersonerna, bland andra det talande Stenhinjehuvudet men även andra. Spelledaren kan också själv välja att slänga in en gåta för att göra äventyret litet svårare. Exempelvis kanske De eviga kräver svaret på en gåta för att rollpersonerna ska få deras hjälp. Här följer tolv gåtor som spelledaren kan använda sig av där det passar.

Gåta 1
Jag är liten som en myra, jag är stor som en val.
Alla haver mig, de har inget val.
Jag skrämmer ibland, men vad kan det göra?
Jag dansar till musik, fast jag icke kan höra.
Jag är långsam likt en snigel, men det gör inget ty
Hur du än försöker, från mig kan du icke fly.
Vem är jag?
Svar: Skuggan.

Gåta 2
Lyss till min gåta, så beder jag.
Vad en Gud aldrig ser, vad en Kung sällan ser,
vad vi ser varje dag.
Vad är jag?
Svar: En jämlike.

Gåta 3
Aldrig trött trots skiftande skepnad,
har ingen enhetlighet,
men ju mer du tager utav mig desto
mer av mig finnes det.
Vem är jag?
Svar: Ett hål.

Gåta 4
De har ej kött, de har ej fjädrar,
de har ej fjäll, de har ej ben.
Ändock de fingrar och tummar har,
men vilka är de sen?
Svar: Handskar.

Gåta 5
Ej är jag född,
men från en moders kropp är jag kommen.
Jag hänger tills hälften av mig är gången.
Jag sover till ålder i andras väna huld.
Sedan värderas jag högt för mitt hårdnade guld.
Vem är jag?
Svar: En ost.

Gåta 6
Vad kan nerför en skorsten gå,
men aldrig uppför en skorsten gå?
Svar: Regn.

Gåta 7
Lever gör jag ej,
men nog växer jag, säg?
Dansar gör jag tills kvällen blir sen
Ändå haver jag alls inga ben.
Jag har ingen mun, inte heller näsa.
Ändock kan både sand och vatten mig kväsa.
Vad är jag?
Svar: Elden.

Gåta 8
Tempel kommer rasa, berg att falla.
Ingen man kan leva när jag kalla.
Vad är jag?
Svar: Tiden.

Gåta 9
Springer för alltid den gamle,
men flyttar sig aldrig ett slag.
Har ej lunga eller strupe,
ändå vrålar jag var dag.
Vad är jag?
Svar: Floden (älven).

Gåta 10
Jag är stark som en jätte, jag är svag som ett barn.
Jag kan driva ditt skepp, jag kan hjälpa din kvarn.
Jag är lätt som en fjäder, jag tynger inte dig.
Ändå kan ingen särskilt länge hålla mig.
Vad är jag?
Svar: Luften.

Gåta 11
Av godo kan jag vara, av ondo kan jag vara,
men även om du håller mig kär.
Kan du aldrig kalla på mig tillräckligt fort
utan att jag ej längre är här.
Vem är jag?
Svar: Tystnaden.

Gåta 12
Om dagen som en stege,
om natten som en orm.
Vad är jag?
Svar: Skosnöret.



FRADKOVS SVAMPAR OCH LAVAR



ETT KOMPENDIUM FRÅN STUDIER I UNDERJORDEN

AV ESKIL HRIMTÅ



Ända sedan jag som ung lärlinge läste den kände botanisten Welde Gwinders verk "Svampar och dess effekter" var jag besluten att lyckas där han hade misslyckats, att kartlägga underjordens växtliv och fauna. Som kunskapstörstare kände jag att de grottor och salar som sträckte sig djupt nere i berget ruvade på hemligheter som få människor visste om. Kanske kunde underjordens svampar och lavar släcka en liten del av min aldrig sinande törst efter kunskap och vetande.

Under mina resor har jag stött på många svårigheter och hinder. Jag har kämpat mot havsvargar, brottats med grisar, blivit förhäxad, jagat kvinnor med vaderade pilar, druckit ikapp med östmän och tvingats äta trollsoppa. Men allt detta tycktes vara enkelt i jämförelse med att försöka få tillträde till dvärgarnas salar. Överallt möttes jag av misstänksamma miner, bittra ord och blottat dvärgstål. Jag var nära att ge upp, dvärgarnas riken var för mig då lika avlägsna som himlens stjärnor. Tillslut, som av ödets nyck, ingjöt jag tillräckligt mycket tillit för att bli inbjuden ner bland deras salar och grottor. Jag råkade nämligen bokstavligt talat snubbla över en mycket illa tilltyglad dvärg, liggandes i en skitig gränd bakom ett värdshus. Efter att ha hjälpt dvärgen åter till livet visade han sin tacksamhet genom att uppfylla min innserta önskan, tre månader efter att jag funnit honom steg jag in genom portarna till det mäktiga dvärgriket Fradkov.

I början släppte dvärgarna aldrig mig ur sin syn, men då de förstod att deras guld och ädelstenar inte lockade lät de mig ströva fritt genom grottor och gångar. Fradkov hade allt som jag kunde drömma om. Varje svamp och lav som jag kom över beskrev jag noga och ritade av. En del av svamparna, vars effekter var kända av dvärgarna, testade jag till värdfolkets stora förtjusning. Jag kommer aldrig glömma då jag provade att röka svampen stenklubba och tillbringade natten tillsammans med skimmrande drakar i regnbågens alla färger som flög runt i mitt lilla grottrum sjungandes och skrattandes.

Det du käre läsare håller i din hand mitt första utkast till min tredje bok: Fradkov, resor i underjorden. Ty här nere har jag funnit så mycket mer än bara fängslande svampar. Jag har hört bortglömda sagor, vandrat genom vidunderliga salar, sett magiska runnycklar blivit smidda och gömda. Detta kompendium handlar dock inte om några salar eller vart runnycklar gömts undan utan om det som förde mig hit i första hand. Detta är en sammanfattning av dvärgriket Fradkovs svampar och lavar. Läs och släck din törst!

Eskil Hrimtå

Argmurkla

Argmurklan är en svamp stor som en mindre näve, den är gråaktig med strimlor i lila.
Släkte: Svamp. **Växtplats:** Skogar och på ryggen av stentroll. **Vanlighet:** Ovanlig.
Typ: Förändrande. **Styrka:** 2. **Beredning:** Ingen.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** 1T6 stridsrundor. **IMV:** -1.
Effekt: Den som äter argmurklan tappar genast temperamentet och hamnar i ett slags ursinningt bärsärkarus.
Lindrig verkan: +1 på alla attacker.
Måttlig verkan: Får karaktärsdraget Stark (+1) och +1 på alla attacker och -1 på alla pareringar.
Ansenlig verkan: Får karaktärsdraget Urstark (+2) och +1 på alla attacker och -1 på alla pareringar.
Fullständig verkan: Får karaktärsdraget Trollstark (+4) och +2 på alla attacker och -2 på alla pareringar.
Bieffekt: Ingen.

Blodsporre

Blodsporren är en vacker och eftertraktad blomma som få har skådat. Den växer endast på mycket karga platser och blommar så sällan som vart tionde år. Bladen är små och hjärtformade, stjälken är lätt taggig och blomman består av en tumnagelstor knopp som när den slår ut endast öppnar upp sig någon centimeter i diameter. Färgen kan variera från klart röd till lila eller mörkt blå. Vad som är eftertraktat hos blodsporren är inte blomman, utan den lilla stenliknande klump som bildas inne i knoppen och som varje blodsporre endast producerar en av under sin levnad. Klumpen är mjukare än någon metall och bär samma färg som blomman. En så kallad blodsporresten skulle i rätt kretsar kunna inbringa upp emot 5 silvermynt och används för att krydda mat.
Släkte: Blomma. **Växtplats:** Karga grottor. **Vanlighet:** Extremt ovanlig.
Typ: Krydda. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Mals sönder och strös på mat.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** -5.
Effekt: Gör att all mat som kryddas smakar gudomlig. Tar också bort avsmaken från föda av tveksam kvalité.
Bieffekt: Ingen.

Bojorns skägg

Bojorns skägg är en grå, hård och räfflig svamp som till utseendet liknar en vanlig sten. Den är för hård för att ätas rå utan måste först mjukas upp med vatten eller i nödfall saliv. Uppmjukade svampar har en torr smak och det knastrar i tänderna när man tuggar. Bojorns skägg är mytomspunnen bland dvärgarna och sägs ha magiska krafter. Svampen namn kommer ifrån en legend som berättar att Bojorn en gång i forntiden rakade av sitt skägg för maskera sig för sina fiender. Svamparna skall enligt legenden vara resterna efter Bojorns skägg. Svampen har förmågan att under rätt omständigheter skänka dvärgar ett onormalt långt liv. I utbyte så förvandlas den dvärg som äter av svampen. Stora hårda knölar växer fram som deformerar och förvrider kroppen. Detta förhindrar sakta alla sorter av kroppsarbete då dvärgen blir mycket stel i alla rörelser. Dvärgen håller sakta på att bli en sten och endel av berget. Vilka omständigheter som krävs för att få del av svampens egenskaper är för länge sedan glömt och bara de eviga har denna kunskap.
Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Extremt ovanlig.
Typ: Förändrande. **Styrka:** Okänd. **Beredning:** Fuktas med vatten.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** Okänd. **IMV:** -10.
Effekt: Se texten ovan. Det är upp till spelledaren att bestämma effekten.
Bieffekt: Okänd.

Draksvamp

Draksvampen är en röd svamp stor som en knytnäve. Den brukas förtäras rå av dvärgar som skall dräpa bestar som härjar i deras riken. Draksvampen är känd för att fylla den som äter den med mod och därför brukar priset för svampen vid orostider tredubblas.

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Ovanlig.
Typ: Förändrande. **Styrka:** 10. **Beredning:** Ingen.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** 1T6 timmar. **IMV:** -2.
Effekt: Den som äter av draksvampen blir varm inombord och känner sig modig och stark.
Lindrig verkan: Den påverkade får dra av 1 skräckpoäng varje gång denne utsätts för en skräckkälla.
Måttlig verkan: Den påverkade får dra av 2 skräckpoäng varje gång denne utsätts för en skräckkälla.
Ansenlig verkan: Den påverkade får dra av 3 skräckpoäng varje gång denne utsätts för en skräckkälla.
Fullständig verkan: Den påverkade får dra av 5 skräckpoäng varje gång denne utsätts för en skräckkälla.
Bieffekt: Efter att varaktigheten löpt ut drabbas den som ätit av draksvampen av svår huvudvärk under 2T6 timmar. Den drabbade har -3 på alla färdighets- och situationsslag under denna tid.

Drömväv

Drömväv är en vit lav med självlysande strimmor. Den används av vitnervävare för att snabbt återfå kraft. Drömväven växer oftast i mindre grotthåligheter där de skyddas från olika parasiter. Drömväven är ofta eftertraktad av vitnervävare och många av dem har lärt sig den svåra konsten att odla den. I mer än en trollkarlsboning har hela källarrum förvandlats till växthus för den ovanliga laven.

Släkte: Lav. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig.
Typ: Förändrande. **Styrka:** 6. **Beredning:** Kokas i vatten.
Intagningssätt: Drickes. **Varaktighet:** 8 timmar. **IMV:** 0.
Effekt: Den vitnervävare som dricker dekokten från drömväven känner hur vitnerna flödar till denne.
Lindrig verkan: Vitnervävaren återfår 1T10 (ÖP 9-10) vitnerpoäng.
Måttlig verkan: Vitnervävaren återfår 1T10 (ÖP 7-10) vitnerpoäng.
Ansenlig verkan: Vitnervävaren återfår 2T10 (ÖP 9-10) vitnerpoäng.
Fullständig verkan: Vitnervävaren återfår 2T10 (ÖP 7-10) vitnerpoäng.
Bieffekt: Ingen.

Febersvamp



Febersvampen är en liten snorgrön svamp som luktar väldigt illa. Alla som ser svampen förstår att den inte bör ätas om man inte vill bli förgiftad. Vissa schamaner brukar dock använda sig av svampen för att försätta sig i så kallad febertrans.

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig.
Typ: Gift. **Styrka:** 8. **Beredning:** Ingen.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** 24 timmar. **IMV:** -3.
Effekt: Den som äter av febersvampen känner sig fort sjuk och febrig och vill helst inte ta sig för någonting så länge man är påverkad av svampen.
Lindrig verkan: Den påverkade får hög feber och har -2 på allt den tar för sig.
Måttlig verkan: Den påverkade får hög feber och har -4 på allt den tar för sig.
Ansenlig verkan: Den påverkade får hög feber och har -6 på allt den tar för sig.
Fullständig verkan: Den påverkade får hög feber och har -8 på allt den tar för sig.
Bieffekt: Den som äter av febersvampen måste klara av ett situationsslag Psyke med svårighetsgraden 15 eller drabbas permanent med Mykofobi (skräck för svampar).

Forroffos svamp

Forroffos svamp är en avlång svamp med vit fot och vit klotformad hatt. Svampens hatt avger ett svagt grönaktigt sken. Enligt legenden hittades svampen först av dvärgen Forroffo som gav den sitt namn.
Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig.
Typ: Förändrande. **Styrka:** 8. **Beredning:** Ingen, torkas den i 1T3+3 dagar får den dock en mildare smak.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** 6 timmar. **IMV:** -3.
Effekt: Den som äter av Forroffos svamp ser bättre i mörka miljöer. Varelsens ögon avger dock under påverkan ett grönaktigt sken som är lätt att upptäckta i mörker. Ett längre brukande av svampen framkallar ljuskänslighet och ger ögonvitorna en ständig grönaktig färg.
Lindrig verkan: Ingen effekt på synen. Ögonen avger ett svagt grönt sken.
Måttlig verkan: Varelsen ser bättre i skumt ljus, ex. skymningsljus. Ögonen avger ett svagt grönt sken.
Ansenlig verkan: Varelsen erhåller egenskapen ”Nattseende”. Ögonen avger ett svagt grönt sken.
Fullständig verkan: Varelsen erhåller egenskapen ”Mörkerseende”. Ögonen avger ett svagt grönt sken.
Bieffekt: Ögonen avger ett svagt grön sken i 1T10 timmar efter att varaktigheten löpt ut.

Jukklasvamp

Jukklasvampen är en stövelhög svamp som dvärgarna odlar i stora grottor. Svampen har en ganska neutral smak men mättar fort hungriga magar. Jukklasvampen har också den fördelen att den växer fort i rätt miljö. Hos dvärgarna håller jukklasvampen en särställning eftersom den är så viktig för deras basnäring. Man kan ofta finna texter som berömmer svampen för dess livsgivande egenskaper och hyllar dess skapelse. I vissa dvärgiska städer kan man även hitta små uthuggna jukklasvampar i vit marmor som ska skydda boningen från ondska.
Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Vanlig.
Typ: Föda. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Ingen, brukas dock tillagas efter olika recept.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** +5.
Effekt: Den som äter av jukklasvampen känner sig ofta mätt och belåten efteråt.
Bieffekt: Ingen.

Gul jättegrottsvamp



Den gula jättegrottsvampen är en svamp som kan bli över två meter hög. Som namnet antyder är svampen gul men även gröna fläckar kan skönjas på hatten. Den gula jättegrottsvampen har en förmåga att ta över de grottar de finner sig i. All annan växlighet konkurreras bort.
Gul jättegrottsvamp är en näringsfattig svamp utan någon speciell smak. Svampen ätes vanligtvis bara i yttersta nödfall när all annan mat är slut. Tunnelsvin tycker dock om att äta gul jättegrottsvamp och kommer de till en grotta med svampen kommer de äta med stor aptit tills svampen tar slut.
Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Ovanlig.
Typ: Föda. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Ingen.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** +3.
Effekt: Den som äter av den gula jättegrottsvampen känner sig ofta mätt men inte belåten efteråt.
Bieffekt: Ingen.

Knallsvamp

Knallsvampen är en gråbrun svamp stor som en tumme. Det speciella med knallsvampen är att i hatten bildas ett vakuum. Det är detta vakuum som gett svampen dess namn för om man trampar på den smäller den till tämligen högt. Knallsvampen är den mer kända Slammersvampens "kusin".

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig.

Typ: Ingen. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Ingen.

Intagningssätt: Ingen. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** -2.

Effekt: Den som kliver på en knallsvamp blir skrämd av den höga smällen (under förutsättning att personen i fråga kan höra) och erhåller 1T5 skräckpoäng.

Krustallkantarell

Krustallkantarellen är mycket god men giftig svamp som är tunnensvinens favoritföda. Det är vida känt att krustallsvampen är dödlig vid förtäring och berättelserna är många om de svåra kval som den förgiftade måste genomlida innan döden kommer som en befrielse.

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Ovanlig.

Typ: Gift. **Styrka:** 5. **Beredning:** Ingen.

Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** 0.

Effekt: Den som äter av krustallkantarellen drabbas av svåra magsmärtor.

Lindrig verkan: Den drabbade måste klara av ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 15 eller dö i svåra magsmärtor efter 1T5 dagar.

Måttlig verkan: Den drabbade måste klara av ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 10 eller dö i svåra magsmärtor efter 1T5 dagar.

Ansenlig verkan: Den drabbade måste klara av ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 5 eller dö i svåra magsmärtor efter 1T5 dagar.

Fullständig verkan: Den drabbade dör i svåra magsmärtor efter 1T5 dagar.

Bieffekt: Ingen.



Logemossa

Logemosssa är en sällsynt brandgulfärgad mossa som är känd för att brinna länge.

Släkte: Mossa. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Ovanlig.

Typ: Ingen. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Ingen.

Intagningssätt: Ingen. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** -2.

Effekt: En liter logemossa som antänds brinner i 6 timmar innan elden dör ut.

Lysmossa

Lysmossan är en ovanlig mossa som lyser upp sin omgivning med ett underligt blåaktigt ljus.

Släkte: Mossa. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Ovanlig.

Typ: Ingen. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Ingen.

Intagningssätt: Ingen. **Varaktighet:** 1T6+2 dagar. **IMV:** -2.

Effekt: Lyser upp sin omgivning som om ljuset kommer från en oljelampa (stridsmodifikation -2).

Morkertunga

Morkertungan är en rova som dvärgarna mycket noga odlar i låga stenkistor i mörka utrymmen. Rovan ser ut som en stor svart tunga varav dess namn. Morkertungan är mycket näringsrik men smakar bittert och torrt.

Släkte: Rova. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Ovanlig.

Typ: Föda. **Styrka:** 5. **Beredning:** Ingen, brukas dock tillagas efter olika recept.

Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** +3.

Effekt: Den som äter av morkertungan känner sig ofta mätt och belåten efteråt.

Murgletratt

Murgletratt är en svartbrun svamp med gula strimmor. Den är knytnävsstor och den ser rent ut sagt äcklig ut. Svampen är dock ätlig och mättar som få svampar gör. En svamp räcker för att mätta en normalstor dvärg i tre dagar. Det finns dock en hake med att förtära murgletratt. Efter cirka en veckas förtäring kommer huvudet (som utsätts för ett speciellt nervgift) att börja skrumpna och likna dvärgarnas murglor till utseendet. Om det är murglorna som är döpta efter svampen eller tvärt om har glömts i historiens svarta töcke, men en sak är säkert, det är bara på nåder som man äter murgletratten. Det enda som kännetecknar att giftet har kommit in i kroppen och är på väg att deformera huvudet är att man får lite rosenröda kinder.

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig.

Typ: Gift. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Ingen.

Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** -3.

Effekt: Den som äter av murgletratt känner sig ofta mätt och belåten efteråt.

Bieffekt: Se texten ovan.

Osoldosvamp

Osodoldsvampen är en platt och rund svamp med en radie på ungefär ett famntag. Den lamslår med sina sporer och försöker sedan förtära sina offer. På grund av sin karaktär liknar osodoldsvampen mer ett primitivt djur än en växt.

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig. **IMV:** -5.

Exceptionella karaktärsdrag: Trolldum (int -4). **Skräckfaktor:** 1T5.

Förflyttning: L2. **Kroppspoäng:** 20. **Förmågot:** Sporattack.

Sporattack

När osodoldsvampen gör sin sporattack måste alla rollpersoner som står inom 10 meter göra ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 10. Står man närmare än 5 meter är svårighetsgraden 6.

Lyckat Fysik-slag: Offret känner sig dåsig och kroppen vill inte följa hjärnans kommandon. Offret har -1 på alla handlingar under 2T6 minuter.

Misslyckat Fysik-slag: Offret faller ihop på marken. Offret tappar all känsel i kroppen och kan varken prata eller röra sig under 4T6 stridsronder. Efter att förlamningen släppt mår offret mycket illa och har -10 på alla handlingar under 1T6+20 timmar.

Om någon förlamas kastar sig osodoldsvampen sig över offret och försöker förtära det. Offret tar följande skada (på totala kroppspoängen), rustningar skyddar inte.

Stridsrond 1-3: 1. Stridsrond 4-5: 1T3. Stridsrond 6-8: 1T6. Stridsrond 9+: 1T10.

När offrets kroppspoäng når 0 har osodoldsvampen brytit ner kroppen och börjar suga in den i sin mage.

Parasitsvamp

Parasitsvampen är en mycket lömsk svamp. Den gömmer sig i taket i mörka hålor och väntar på att ett offer skall komma nära. Då hoppar parasitsvampen ner och försöker landa på offrets ansikte. Lyckas hopp-attacken slingar den fast sina små tentackler runt huvudet och håller det fast som i ett skruvstäd. Efter att offret svimmat av syrbrist för den in en speciell lem i offrets mun och sprutar in en äcklig vätska. Efter att detta har skett dör parasitsvampen och trillar av ansiktet. Offret är nu befruktad med parasitsvampens barn. De kommer att leva gott i offrets mage i fyra veckor. Därefter är de tillräckligt stora och lämnar sin värd via tarmkanelen. När detta sker krampar värdens mage fruktansvärt och denne har diarré (kan inte göra något annat under 1T3 timmar. Så fort parasitsvampsungarna lämnar sin värds kropp kryper de iväg och gömmer sig i mörka hålor där de förpuppas och två veckor senare har de tagit formen av fullvuxen parasitsvamp. Ett offer "föder" på detta sätt 1T6+10 ungar. På grund av sin karaktär liknar parasitsvampen mer ett primitivt djur än en växt.

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Mörka grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig. **IMV:** -5.

Exceptionella karaktärsdrag: Trolldum (int -4). **Skräckfaktor:** 1T5.

Förflyttning: L2. **Kroppspoäng:** 20. **Förmågot:** Hoppattack FV 10.

Hoppattack

Om hoppattacken lyckas måste offret klara av ett situationsslag Styrka med svårighetsgraden 6. Misslyckas slaget har parasitsvampen klämt sig fast runt ansiktet. Offret svimmar av syrebrist 1T10+6 stridsronder senare. Efter att parasitsvampen dött vaknar offret efter en 1T3+3 minuter. Direkt om någon kastar kallt vatten i ansiktet på denne.

Effekt: Allt eftersom tiden går bli offret allt mer hungrig (se tabellen nedan).

Första veckan : Ingen effekt

Andra veckan : Rollpersonen kräver dubbel ranson mat varje dag.

Tredje veckan : Rollpersonen kräver tredubbel ranson mat varje dag. Blir dessutom lite fetare.

-1 i förflyttning och -2 i FV på alla fysiska aktiviteter.

Fjärde veckan : Rollpersonen kräver fyrdubbel ranson mat varje dag. Rollpersonen blir så fet att han nästan ser ut att spricka. -3 i förflyttning och -5 i FV på alla fysiska aktiviteter.

Pipsvamp

Pipsvamp är en liten svart svamp som brukas odlas av dvärgarna i mörka hålor med mycket fukt. Den använd för att rökas och anses vara stärkande för själen.

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Mörka och fuktiga grottor. **Vanlighet:** Vanlig.

Typ: Förändrande. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Torkas och mals till tobak.

Intagningssätt: Rökes. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** +3.

Effekt: En van rökare får vid rökning av pipsvamp +1 i FV på sin nästa handling (dock inom 10 minuter). En ovan rökare får däremot -2 i FV på alla handlingar under 3T6 timmar.

Bieffekt: Den som röker pipsvamp måste lyckas med ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 10 eller bli beroende. Blir någon beroende och inte får sin dagliga dos av pipsvamp får den drabbade -1 i FV på alla handlingar under 1T5+5 dagar. Därefter är den drabbade rökfri och får ingen minusmodifikation.

Semjaskivling

Semjaskivlingen är en liten, saftig och mättande svamp. Dvärgar brukar odla den för att variera sin kost.

Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Vanlig.

Typ: Föda. **Styrka:** Ingen. **Beredning:** Ingen.

Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** Ingen. **IMV:** +1.

Effekt: Den som äter av semjaskivlingen känner sig ofta mätt och belåten efteråt.

Spjutsvamp



Spjutsvampen är en brun långsmal svamp känd för det stridsrus den medför vid förtäring.
Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Ovanlig.
Typ: Förändrande. **Styrka:** 6. **Beredning:** Ingen.
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** 1T3 minuter. **IMV:** -2.
Effekt: Den som äter av spjutsvampen känner hur blodet börjar koka i sin kropp.
Lindrig verkan: Den påverkade får 1 extra stridpoäng under varaktigheten.
Måttlig verkan: Den påverkade får 2 extra stridpoäng under varaktigheten.
Ansenlig verkan: Den påverkade får 3 extra stridpoäng under varaktigheten.
Fullständig verkan: Den påverkade får 5 extra stridpoäng under varaktigheten.
Bieffekt: Efter varaktigheten känner sig den påverkade dåsig i 1T6 minuter.
Den påverkade har -2 på alla färdighets- och situationsslag under denna tid.
Därefter måste den påverkade sova i 1T3 timmar.

Vitfläckig mulltopp

Vitfläckig mulltopp är en grå svamp med vita fläckar. Den är mycket ovanlig och brukar därför ge ett gott pris på marknaden.
Släkte: Svamp. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig.
Typ: Förändrande. **Styrka:** 3. **Beredning:** Förvälls (kokas upp).
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** 1T6 timmar. **IMV:** 0.
Effekt: Vitfläckig mulltopp neutraliserar andra svampars och växters egenskaper, vare sig de är giftiga eller läkande. Den vitfläckiga mulltoppen kan inte neutralisera gifter eller droger från djur. Svampen smakar förfärligt illa och det krävs ett lyckat situationsslag Psyke med svårighetsgraden 10 för att förhindra kräkningar.
Lindrig verkan: Svampen neutraliserar egenskaper som kommer från växter och svampar med styrka 6 eller högre.
Måttlig verkan: Svampen neutraliserar egenskaper som kommer från växter och svampar med styrka 4 eller högre.
Ansenlig verkan: Svampen neutraliserar egenskaper som kommer från växter och svampar med styrka 2 eller högre.
Fullständig verkan: Svampen neutraliserar egenskaper som kommer från alla sorters växter och svampar.
Bieffekt: Ingen.

Zodans lav

En grå lav känd för sina läkande egenskaper. Zodans lav växer oftast i mindre grottor i närheten av Jukklasvampar som de verkar ha någon sorts okänd för de lärde förbindelse med.
Släkte: Lav. **Växtplats:** Grottor. **Vanlighet:** Mycket ovanlig.
Typ: Helande. **Styrka:** 8. **Beredning:** Förvälls (kokas upp).
Intagningssätt: Ätes. **Varaktighet:** 1 minut. **IMV:** 0.
Effekt: Den som äter av zodans lav känner hur kroppens läks av en värmande kraft.
Lindrig verkan: Läker 1T5 kroppspoäng i 1T5 kroppsdelar.
Måttlig verkan: Läker 1T10 kroppspoäng i 1T5 kroppsdelar.
Ansenlig verkan: Läker 1T10 (ÖP 10) kroppspoäng i 1T5 kroppsdelar.
Fullständig verkan: Läker 1T10 (ÖP 9-10) kroppspoäng i 1T5 kroppsdelar.

HAND-OUT I



HAND-OUT 2

Dag 1
Vi har tagit oss in i Fradkov. Alla är fulla av spänning och förväntan. Så fort vi hittar Fradkovs skattkammare väntar ett liv av rikedom, berömmelse och ära!

Dag 4
Hittade färsk blodspillan i ett av rikets tusentals rum. Finns det andra varelser i dessa mörka tunnlar?

Dag 7
Provianten börjar ta slut. Vi har för länge sen gett upp försöken att orientera oss i dessa labyrinter och numera irrar vi bara runt utan vetskap om vart vi är på väg. De andra verkar dock vid gott mod, är min rädsla obefogad?

Dag 11
Vi anlände tidigare idag till en bro vars yta var täckt med döskallar och benknotor. Vi kände alla förnimmelsen om att något mycket ondskefullt lurade i mörkret framför oss. Då ingen vågade gå närmare tvingades vi vända om.

Dag 16
Fem dagar utan mat. Inget spår av guld och skatter har påträffats.
Hungern är outhärdlig.

Dag 17
Hjalte är svårt sjuk. Vi passerade ett rum vars väggar var täckta med gröna, illaluktande svampar. Hjalte, som verkade drabbas mer av hungern än vi andra, glufsade i sig tre av svamparna för att sedan genast drabbas av hög feber. Han yrar, hallucinerar och kan inte gå. Vi har inte material till att bygga en bår åt honom så vi turas om att bära honom.

Dag 22
Fann en vätte i tunnlarna som vi dödade och åt rå. Dess kött mättade inte mycket men håller oss vid liv.

Dag 25
Steig föreslog att vi skulle överge Hjalte. Han sa att Hjalte ändå inte skulle klara sig och att han sinkade oss. Tore blev rosenrasande och ett långt gräl började. Ett tag trodde jag nästan att de skulle döda varandra men jag lyckades lugna ner dom.

Dag 28
Tore och Odd är mycket oroliga. De påstår sig ha sett en grupp vålnader. Det var när de höll vakt under tiden som vi andra sov. De påstår att det då, långt bort i korridoren passerade en grupp vålnader i dvärgskepnad. De säger att vålnaderna var helt vita, genomskinliga med ihåliga ögon och att de liknade ett begravningsfölje. Är dessa helvetiska grottor verkligen hemsökta eller har svälten gjort oss galna?

Dag 29
Hjalte har dött. Vi lämnade honom i en av tunnlarna.

Dag 33
Stor olycka! Vi anlände till en jättelik rund sal vars mitt hade ett runt hål. Förvissade om att skattkammaren säkert fanns nere i hålet klättrade vi ner dit till rummet under oss. Vi hade inte tillgång till rep utan fick hänga oss i kanten och falla till våningen under. Vilket misstag! Det finns ingen utgång från dessa tunnlar förutom hålet i taket vilket är alldeles för högt upp för att kunna nå. Vi är alla dömda till döden!

Dag 38
Är så hungrig att jag knappt kan röra kroppen. Både Tore och Odd är döda. Steig ligger vid min sida och verkar röra på sig men det kan vara hungern som gör att jag hallucinerar. Vi hittad en ring i dessa tunnlar, så vacker att den säkerligen är värd långt mer än hela vår jarls skattkammare. Men då vi vet att vi aldrig kommer härifrån levande lämnade vi ringen på dess plats.